

MANIAC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Resident Evil Die nächste Generation

Erste Bilder und Fakten zur Zukunft des Horror-Kults

KONSOLENKRIMI

Headhunter

Rocker aus Leidenschaft:
Segas Kopfgeldjagd auf PS2 und Dreamcast

32 TESTS FÜR ALLE SYSTEME

- 88% Advance Wars
- 73% Age of Empires 2
- 87% Devil May Cry
- 91% Paper Mario
- 83% Time Crisis 2

THE NINTENDO DIFFERENCE ?



Gamecube

KONSOLE IM TEST: So gut sind "Luigi Mansion", "Waverace" und "Super Monkey Ball" wirklich

PS2 • PSone • Dreamcast
Xbox • Nintendo 64 • GBA



EINE NEUE WELT



EIN NEUER HELD

(OPM2 07/01)

"EIN UNGEWÖHNLICHES SPIELPRINZIP
IN EINER TRAUMHAFTEN COMIG-
OPTIK: DAS WIRD BESTIMMT EINES
DER HIGHLIGHTS IM HERBST 2001!"

(PLAYZONE 07/01)

"HERDY GERDY IST EINE FRISCHE
WALDBRISSE IM HIGHTECH-MÖLOCH
DER VIDEOSPIELE! EINSCHÄTZUNG:
SEHR GUT."

(PLAYERS 07/01)

"NEBEN DER HERVORRAGENDEN
GRAFIK, DIE SELBST EINEN "RAYMAN"
NEIDISCH
MACHT, ÜBERZEUGT VOR ALLEM DAS
NEUARTIGE SPIELPRINZIP"

PlayStation 2



HERDY GERDY

EIDOS

JETZT ONLINE

**www.
maniac.
de**

**SPIELETESTS · TIPPS
NEWS · LESER-FORUM
RELEASES · FEATURES**

www.maniac.de



SCHICKSALS MONAT

Auch wenn die MAN!AC gewöhnlich nicht dazu da ist, über Geschehnisse weit abseits des Videospielbereichs zu berichten, wollen wir hier doch kurz auf die tragischen Ereignisse des vergangenen Monats eingehen. Wir sind (wie wohl der Großteil der restlichen Welt) erschüttert von der Katastrophe, die in den USA geschehen ist, und blicken sorgenvoll in die Zukunft. An Tagen wie dem 11. September wird unser Beruf und Euer Hobby zur Nebensache, die Sicht der Dinge und der eigene Alltag relativieren sich. Nichtsdestotrotz präsentieren wir Euch – als ob nichts gewesen wäre – mehr als 100 bunte Seiten mit Berichten, News, Previews und Tests aktueller Spiele, in denen es nur allzu oft um Töten und Terror geht. Man könnte uns für zynisch, makaber oder gefühllos halten, doch – um einen in diesen Tagen entsetzlich ausgelutschten Satz zu benutzen – das Leben geht weiter, unseres, Eures und selbst das der Menschen, die tagtäglich von Schicksalsschlägen getroffen werden.

Wie sich die Attentate selbst auf die Spielebranche ausgewirkt haben und einen ganz persönlichen Kommentar hierzu findet Ihr ab Seite 34.

Auch wenn es weit in den Hintergrund weltpolitischen Geschehens rückt, dieser Monat war auch für ein freudiges Ereignis gut: Der Gamecube ist endlich in Japan erschienen. Allerdings nicht mit dem durchschlagenden Erfolg, den die Fachwelt und Nintendo selbst erwartet hatten: Weder prägten die von früheren Konsolen-Veröffentlichungen bekannten Menschenschlangen das Bild im Tokioter Elektronikviertel Akihabara, noch ging die gesamte Auslieferungsmenge von 500.000 Gamecubes in der ersten Woche über die Theken. Die Gründe für das partielle Desinteresse an der schmucken Konsole lassen sich nur erahnen: Zu wenige Starttitel, Zukunfts- und Rezessionsängste der Japaner oder eine allzu dominante Stellung der PS2 könnten Ursachen sein. Wir haben uns auf jeden Fall kurz vor Redaktionsschluss noch einen Gamecube samt dreier Titel gesichert, und berichten Euch ab Seite 45, ob sich das Warten auf Nintendos Wunderwürfel gelohnt hat. Aber natürlich lassen wir die aktuellen Konsolen nicht außen vor: Für den PAL-Dreamcast tut sich noch einiges – gönnt Euch einen ersten Blick auf "Shenmue 2" und "Headhunter", der GBA wird diesen Monat mit dem genialen "Advance Wars" bedient, und die PS2-Nutzer dürfen sich über einen ganzen Schwung neuer Software freuen.

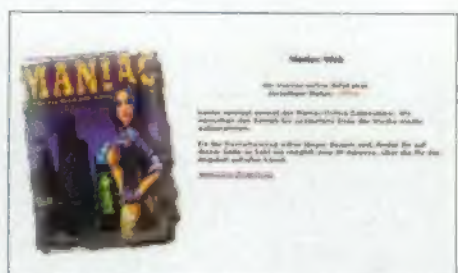


Luigi Mansion (Nintendo, 2001)

interesse an der schmucken Konsole lassen sich nur erahnen: Zu wenige Starttitel, Zukunfts- und Rezessionsängste der Japaner oder eine allzu dominante Stellung der PS2 könnten Ursachen sein. Wir haben uns auf jeden Fall kurz vor Redaktionsschluss noch einen Gamecube samt dreier Titel gesichert, und berichten Euch ab Seite 45, ob sich das Warten auf Nintendos Wunderwürfel gelohnt hat. Aber natürlich lassen wir die aktuellen Konsolen nicht außen vor: Für den PAL-Dreamcast tut sich noch einiges – gönnt Euch einen ersten Blick auf "Shenmue 2" und "Headhunter", der GBA wird diesen Monat mit dem genialen "Advance Wars" bedient, und die PS2-Nutzer dürfen sich über einen ganzen Schwung neuer Software freuen.



MAN!AC offline: Ein dickes "Tut uns leid" an alle interessierten Internet-Nutzer, die im vergangenen Monat versucht haben, unser Web-Angebot anzusteuern. MAN!AC online musste wegen der Insolvenz unseres Providers leider seinen Platz räumen und war zwei Wochen lang ebensowenig erreichbar wie die Redakteure über ihre gewohnten Email-Adressen. Fieberhaft haben der Webmaster und die Geschäftsleitung daran gearbeitet, der MAN!AC ihren angestammten Platz im WWW zurückzugeben. Das Ergebnis der Bemühungen: Ihr erreicht unser breitgefächertes Angebot aus Tests, aktuellen Redaktionsereignissen und dem beliebten Forum unter der Adresse www.maniac.de.





Zombie-Zukunft: Demnächst machen die fauligen Untoten nur noch auf dem Gamecube mobil. Ab Seite 8

Der Spaßwürfel ist da: Erfährt alle Fakten aus erster Hand im großen Special ab Seite 45



MANIAC PRESENTS



Lange verzögert, endlich im Anflug: Bei "Wipeout Fusion" ignoriert Ihr jedes Tempolimit dieser Erde. Ab Seite 24



Die Saga geht weiter: Wir erkunden Ryos Schicksal im Dreamcast-Epos "Shenmue 2" ab Seite 16



Kopfgeldjäger sind hart im Nehmen – als "Headhunter" erledigt Ihr auf PS2 und Dreamcast brutale Gangster. Ab Seite 28

NEWS

- 8 Resident Evil: Neue Horror-Heimat**
Grauenhafte Zeiten brechen für Nintendo-Fans an – Capcoms Zombiesaga wird Gamecube-exklusiv!
- 10 Baldur's Gate – Dark Alliance: Jäger und Sammler**
Suchterzeugender als "Diablo": Metzelt Euch in einer herrlich inszenierten D&D-Welt durch die Monsterhorden.
- 14 The Thing: Das Grauen aus dem Eis**
Blutiger PS2-Horror in der Antarktis: Jagt in der Schneehölle ein bizarres außerirdisches Wesen.
- 16 Shenmue 2: Endstation China?**
Auf Mörderjagd in Hongkong: MAN!AC hat den zweiten Teil von Yu Suzukis Dreamcast-Epos angespielt.
- 20 ECTS 2001: Gepflegte Langeweile**
Was gab's Neues auf der größten europäischen Spielemesse.
- 22 Game Developers Conference: Spielermacher unter sich**
Vor Ort in London: Entwicklern auf die Finger geschaut.
- 24 Wipeout Fusion: Zurück in die Zukunft**
Sonys futuristisches Kultrennspiel steht vor dem Comeback – MAN!AC wagt eine kritische Probefahrt.
- 26 Splashdown: Wellenbrecher**
Infogrames macht auf der PS2 den Sprung ins kühle Nass.
- 28 Headhunter: Die totale Erinnerung**
Hochspannung auf Dreamcast und PS2: Zerschlagt als cooler Kopfgeldjäger ein brutales Verbrechersyndikat.
- 30 Xbox Conference Summer: Operation Japan**
Microsoft formiert eine illustre japanische Entwicklerschar.
- 32 Dropship: Fliegende Festung**
Flugaction mit einer Portion Taktik: Sony schickt Euch mit der PS2 an die vorderste Front.
- 34 Nachrichten:** Berichte und Analysen aus der Spieleszene
- 87 Handheld:** "Breath of Fire"-Preview und Spaceworld-Bericht

FEATURE

- 45 Der Japan-Start des Gamecube: Kleiner Riese**
Hardware und Spiele unter Lupe: Wie faszinierend ist Nintendos Wunderwürfel wirklich?

TIPPS & TRICKS

- 88 Know-How:** Heimentwickler auf dem Dreamcast
- 89 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
- 100 Player's Guide:** Sheep, Dog 'n' Wolf, Teil 2
- 102 Player's Guide:** Paper Mario, Teil 1

RUBRIKEN

- | | | |
|---------------------------|--------------------------|------------------------|
| 5 Editorial | 93 Nachbestellung | 95 Inserenten |
| 55 So bewerten wir | 94 Leserbrief | 105 Abo-Anzeige |
| 92 Kleinanzeigen | 95 Impressum | 106 Vorschau |

PAL-TESTS

- 90 Advance Wars** Strategiespiel, **GBA**
- 78 Age of Empires 2** Strategiespiel, **PS2**
- 86 Atlantis - Das Geheimnis der verl. Stadt** .. Jump'n'Run, **PSone**
- 84 Dave Mirra Freestyle BMX** Sportspiel, **PS2**
- 89 Earthworm Jim** Jump'n'Run, **GBA**
- 82 Ephemeral Phantasia** Rollenspiel, **PS2**
- 91 ESPN First Round Golf** Sportspiel, **GBA**
- 74 F1 2001** Rennspiel, **PS2**
- 76 G-Surfers** Rennspiel, **PS2**
- 77 Hidden Invasion** Action, **PS2**
- 89 Iridion 3D** Action, **GBA**
- 71 Madden NFL 2002** Sportspiel, **PS2**
- 75 MX Rider** Rennspiel, **PS2**
- 71 NFL QB Club 2002** Sportspiel, **PS2**
- 70 NHL 2002** Sportspiel, **PS2**
- 60 Paper Mario** Rollenspiel, **N64**
- 63 Pokémon Stadium 2** Strategiespiel, **N64**
- 64 Project Eden** Action, **PS2**
- 72 Spider-Man 2: Enter Electro** Action, **PSone**
- 68 Spy Hunter** Action, **PS2**
- 58 This is Football 2002** Sportspiel, **PS2**
- 66 Thunderhawk: Operation Phoenix** Action, **PS2**
- 80 Time Crisis 2** Lightgun-Shooter, **PS2**
- 56 Twisted Metal: Black** Action, **PS2**
- 83 World Championship Snooker 2002** Sportspiel, **PS2**

IMPORT-TESTS

- 40 Devil May Cry** Action-Adventure, **PS2**
- 43 Gadget Racers** Rennspiel, **PS2**
- 50 Luigi Mansion** Geschicklichkeitsspiel, **Gamecube**
- 44 Ooga Booga** Geschicklichkeitsspiel, **Dreamcast**
- 43 Sega Bass Fishing 2** Sportspiel, **Dreamcast**
- 52 Super Monkey Ball** Geschicklichkeitsspiel, **Gamecube**
- 54 Waverace Blue Storm** Rennspiel, **Gamecube**

Packende Strategie im Taschenformat: "Advance Wars" auf dem GBA ab Seite 90



Die Eishockey-Simulation der nächsten Generation? Die "NHL 2002"-Analyse ab Seite 70



Gelungener N64-Abschied: Das Knuddel-Rollenspiel "Paper Mario" ab Seite 60

Düster, böse und gemein: Sonys kompromissloser Actionhit "Twisted Metal: Black" ab Seite 56



Dantes heiße Höllenfahrt: Capcoms neuester Streich "Devil May Cry" ab Seite 40

Wind, Wasser, Wellen: Jetski-Profis rasen mit "Waverace Blue Storm" ab Seite 54





Splatterfest: Die flinken Hunter und ihre messerscharfen Klauen fürchten Zombiejäger in jeder "Resident Evil"-Episode aufs Neue.



Knarzende Dielenböden, verstaubte Gemälde und schummriges Kronleuchterlicht – die Spukhaus-Atmosphäre kommt auf dem Gamecube noch intensiver.



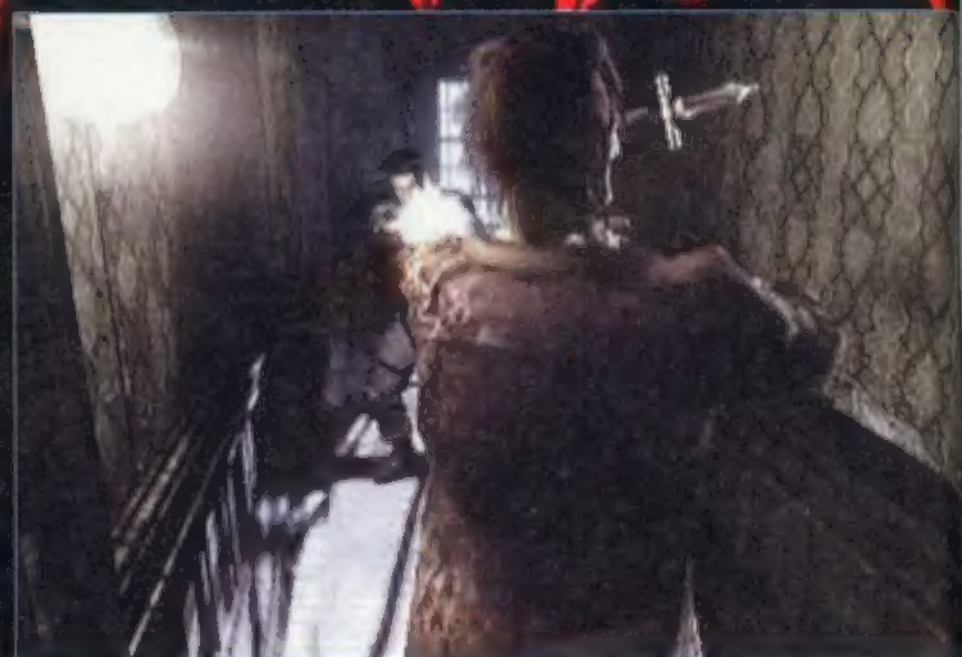
Neue Horror

WORK in PROGRESS Kiddie-Image adé: In Zukunft findet Capcoms "Resident Evil"-Saga auf dem Gamecube statt – exklusiv!

Wann kommt 'Resident Evil Zero', welche Neuigkeiten gibt es zum angekündigten vierten Teil für die PS2? – typische Fragen, mit denen Capcom-Mitarbeiter auf den Messen dieses Jahres förmlich überschüttet wurden. Doch auch die penetrantesten Schreiberlinge bekamen auf TGS, E3 und Spaceworld die immer gleiche Antwort zu hören: „Wissen wir nicht. Kein Kommentar!“

Mitte September ließen die japanischen Horrorspezialisten dann endlich die Katze aus dem Sack. Auf einer Presseveranstaltung wurde das weitere Schicksal der populären Zombiehatz öffentlich gemacht: Ab sofort erscheint die "Resident Evil"-Reihe ausschließlich für Nintendos Hightech-Würfel, sowohl (zukünftige) Xbox- als auch PS2-Besitzer schauen in die Röhre. Die Arbeiten am vierten 'Resi' für Sonys 128-Bitter wurden entsprechend eingestellt. Mit dem System-Umschwung nimmt auch der Serien-Urvater Shinji Mikami erstmals nach fünf Jahren wieder Platz

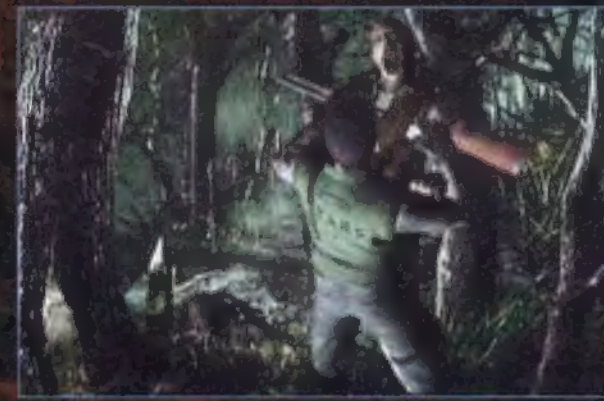
auf dem "Biohazard"-Regie-Stuhl. Sein Kommentar zur Rückkehr als Direktor: "Von Episode zu Episode hat sich die Reihe immer mehr vom ursprünglichen Konzept des blanken Horrors entfernt. Dabei haben die Fans stets besonders das packende Gefühl der Angst beim Spielen geschätzt. Als Direktor (und somit Hauptverantwortlicher) will ich versuchen, die Saga wieder zu ihren Wurzeln des Schreckens zurückzuführen". Capcoms Entscheidung zur Gamecube-Exklusivität begründet der Survival-Horror-Veteran wie folgt: "Häufig haben sich 'Biohazard'-Fans darüber beklagt, dass sie für eine neue Episode auch gleich ein neues System anschaffen müssten. Wer künftig auf Zombiejagd gehen will, braucht nur noch eine Konsole. Nintendo hat mit dem Gamecube nicht nur eine leistungsfähige Hardware entwickelt, sondern auch eine Firmenphilosophie, die sich mit meinen Vorstellungen deckt. Die Qualität eines Spiels bemisst sich nicht vorrangig an der optischen Hülle, sondern durch



Messer im Kopf: Konntet Ihr den Jagddolch im Original nur als fuchtelige Nahkampfwaffe gebrauchen, findet Chris im Remake weitere Einsatzmöglichkeiten.



Shakehands für eine goldene Zukunft: Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto (links) und 'Resi'-Erfinder Shinji Mikami.



Neue Levels für den NGC? Beißende Zombies und Shotgun-Action kennt jeder Fan – in was für einen Horrorwald ist Chris Redfield aber hier reingeraten?



Wo ist der Lichtschalter? Die milde Herbstsonne fällt durch die trüben Fensterscheiben und taucht das Zimmer in ein düsteres Licht – achtet auf den realistischen Schatten von Chris.

Heimat



Nie waren sie so grausig wie heute: Die Detailstufe der Polygonmodelle und der Haut- bzw. Klamot-texturen ist absolut atemberaubend. Die Gamecube-Gruselei wird sicher nichts für Zartbesaitete.

den Spaß am Spiel selbst, auch wenn das heutzutage oft anders scheint.“ Überraschenderweise meldete sich auch Knuddelpapst und Nintendo-Design-Guru Shigeru Miyamoto zum Zombiefall des Gamecube zu Wort: „Als ich vor ungefähr fünf Jahren erst-

mals einer 'Biohazard'-Präsentation beiwohnte, war ich mir sicher: Das wird ein Megaseller. Ich liebe Herrn Mikamis Handwerksstil, der technische Kunstfertigkeit mit hoher Spielqualität verbindet. Wir beglückwünschen Capcom zu ihrer Entscheidung, für unser System zu entwickeln und werden sie dabei mit allen Mitteln unterstützen.“ Den Anbeginn dieser hoffnungsvollen Zusammenarbeit



Im Vergleich zum PSone-Original (rechts) besticht die NGC-Neuaufgabe mit frischen Perspektiven und fantastischen Lichteffekten.



Die neue Dimension des Grauens: Trotz altmodischer, weil vorgerenderter Darstellungsweise erscheint die Optik mit unglaublich detaillierten Kulissen beängstigend real.

markiert ein Remake des ersten PSone-„Resident Evil“, von dessen Qualitäten sich die anwesenden Pressevertreter anhand eines gut zweiminütigen Demos gleich selbst überzeugen durften. Dass es sich bei der NGC-Auflage um alles andere als eine dezent-aufgemotzte 1:1-Konvertierung handelt, lassen die Bilder auf diesen Seiten auf Anhieb erkennen: Zwar wird das Konzept der vorgerenderten Hintergründe beibehalten, ansonsten erinnert wenig an pixelige 32-Bit-Tage. Komplet überarbeitete Polygon-Helden und -Monster, neu gezeichnete Kulissen samt geänderter Kameraperspektiven sowie realitätsnahe Licht- und Schattenwürfe, wie sie in der Videospielwelt bislang ihresgleichen suchen. Wie's scheint, läutet Capcom ausgerechnet mit der Neuauflage des Genre-Klassikers die neue Generation des Survival-Horrors ein. Gleichzeitig wurde auch der Zukunfts-Fahrplan der Serie bekannt gegeben: Im März 2002 macht „Resident Evil“ in Japan den Anfang, danach erscheinen in Reihenfolge die ehemalige N64-Episode „Zero“, der indizierte zweite Teil, die „Nemesis“-Folge, „Code: Veronica“ und schließlich Folge 4. Grausige Zeiten stehen uns bevor. cg

Zwar ist das

angekündigte Remake des Ur-„Resident Evil“ nicht die erste Umsetzung der Horror-Hatz für eine Nintendo-Konsole, wirklich ambitioniert werkten Capcoms Schauerexperten aber bislang nicht für Big N. Weder das Hosentashen-„Resi“ für den Game-



Die als extra-schwer angepriesene Folge „Resident Evil Zero“ erscheint für den Gamecube

boy Color noch die auf der letztjährigen E3 bereits fast fertiggestellte Exklusiv-episode „Resident Evil Zero“ schafften ihren Weg in die Endproduktion. Lediglich eine Umsetzung des indizierten zweiten Teils existiert fürs N64.

RESIDENT EVIL



GENRE ACTION-ADVENTURE

HERSTELLER CAPCOM

D-RELEASE 2002

Attacke der Untoten: Optisch fast erschreckend brillantes Remake des Survival-Horror-Oldies, das den Anbeginn einer wunderbaren Exklusiv-Freundschaft zwischen Capcom und Nintendo markiert – nie war Gruseln schöner!



Unter den Straßen von Baldur's Gate legt Ihr nicht nur einen Weinkeller in Trümmer (oben), sondern legt Euch auch mit reichlich bizarrem Getier an.



Jäger und Sammler

Dungeons&Dragons auf PS2: Mit "Baldur's Gate: Dark Alliance" schlägt Ihr Euch durch das berühmteste Rollenspiel-Universum.



Von Monstern umzingelt: Eure Lebensleiste in der linken oberen Ecke leert sich zusehends – jetzt heißt's Beine in die Hand.

Aus dem Nichts scheinen die Entwickler von "Baldur's Gate: Dark Alliance" zu kommen. Die in Bellevue nahe Seattle stationierten Snowblind Studios bestehen seit Herbst 1997 und haben sich bislang nur sporadisch im N64-Rennspiel-Genre betätigt. Für Kemco programmierte man "Top Gear Overdrive" und "Top Gear Hyper-Bike". Publisher Interplay wurde auf die Amerikaner durch die Demo eines selbstgefertigten PC-Rollenspiels aufmerksam.

Ein echt übler Beginn für ein Abenteuer: Euer Held hat Kopfschmerzen. Allerdings resultiert der brummende Schädel nicht aus einer durchzechten Nacht in der Dorfschänke – finstere Halunken haben Euch eins über den Schädel gezogen. Und wäre die Stadtwache nicht zufällig vorüberge-



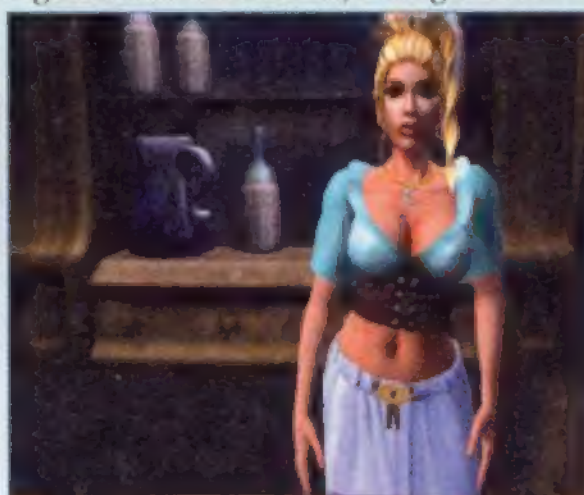
Die Automap lässt sich über den Bildschirm legen oder in ein Miniformat schalten

kommen, hättet Ihr im Schwertküstenstädtchen Baldur's Gate wohl noch mehr verloren als nur Eure Börse. Der Weg, den Ihr die kommenden Tage Eures Heldenlebens beschreitet, ist vorgezeichnet: Die Diebe wollen gestellt werden, und wie's der Zufall so will, haben die Angehörigen der halbseidenen Gilde erheblich mehr auf dem Kerbholz, als es das erste Zusammentreffen erahnen lässt...

Tod in der Tiefe

Im Gegensatz zu Interplays PC-Ausflügen in die Weiten des lizenzierten 'Forgotten Realms'-Szenarios habt Ihr's auf der PS2 nicht mit einem Rollenspiel im traditionellen Pen&Paper-Sinn zu tun. Euren Helden, den Ihr aus den drei verfügbaren Rassen Mensch, Zwerg und El-

fe wählt, schickt Ihr mit "Baldur's Gate: Dark Alliance" in ein umfangreiches Action-RPG, das am ehesten mit dem Genrekönig "Diablo" zu vergleichen ist. Nachdem Ihr Euch in einer hübschen Sequenz (in Spielgrafik) von einer adretten Barfrau den ersten Auftrag abholt, geht es auch schon ins Gemetzel. Seit kurzem treiben riesige Ratten ihr Unwesen in den Kellergewölben der Schänke – mit einem Dolch bewaffnet geht es den Nager in Iso-Perspektive an den fetten Leib. Doch nicht nur Blutlachen und gekrümmte Leiber säumen Euren Weg durch die Gewölbe, da Ihr auf Eurer Suche nach Gold, Items und Heiltränken auch in reichlich platzierten Tontöpfen, Fässern und Kisten fündig werdet, hinterlasst Ihr eine Spur der Verwüstung. Charakterabhängig nutzt Ihr neben Schwert, Streitaxt oder Bogen auf Eurem Weg etwas Magie, zudem wollen kleinere Schalterrätsel gelöst werden.



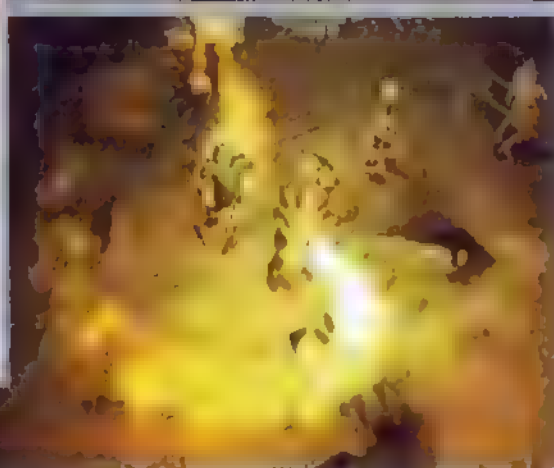
It is beautiful... but where's the voice coming from?

Bezaubernde Aussichten: Manche Zwischensequenzen (oben) und das Inventar der Elfe überraschen mit Freizügigkeit.





Effektgespick: Ob ein Spurt durchs Wasser oder brutzelnde Skelette – trotz aller Anstrengungen kann das Heldenleben so schön sein.



Feinste Technik

Was beim ersten Probespiel mit der Betaversion – abgesehen von dem mitreißenden "Diablo"-Spielprinzip – selbst abgebrühte High-End-PC-Nutzer in den Bann zieht, ist der Effektreichtum der Grafik. Watet Euer Held durch unterirdische Tümpel, so kräuselt sich die Oberfläche realistisch und kleine Wellen brechen sich an im Wasser stehenden Säulen. Fackeln an den Wänden werfen einen flackernden Schein in die Gänge, über der Flamme sorgt ein Blur-Effekt für feines Hitzellimmern. Die Schattenswürfe sind eine Klasse für sich: Detailliert und in Echtzeit bedecken sie Boden und Wände, neben gewöhnlichen Lichtquellen werden sie auch durch diverse feurige Zaubersprüche, die den Händen Eures Helden entweichen, geworfen. Ebenso liebevoll sind die Animationen der zahllosen Monster gestaltet: In einer

Krypta drescht Ihr auf Skelettkrieger ein, die in einem Häuflein Knochen in sich zusammenfallen. Untoten säbelt Ihr die Gliedmaßen ab, bis sie schließlich in ihrem Blut liegen. Dabei merkt sich das Spiel jede Kleinigkeit, die Ihr im Eifer des Gefechts in den verwinkelten Gängen anrichtet: Jede Tonscherbe, jede Blutlache und jeder faulige Arm liegt auch nach vierstündigem Spiel noch an seinem Platz, selbst, wenn Ihr zwischendurch in die Stadt zurückgekehrt seid und den Inhalt Eures prallvollen Rucksacks verschachtelt habt. Wie im teuflischen Vorbild hinterlassen getötete Feinde nicht nur ihren Sold, sondern auch jede Menge Gegenstände, die Ihr entweder verwendet oder zu harter Münze macht. So kommt Ihr im Lauf des Spiels an magische Schwerter, strahlende Rüstungen, wuchtige Schilde, Mana- bzw. Heiltränke oder Attributsteigernde Ringe und Amulette.



Alter Bekannter: Wo Dungeons&Dragons draufsteht, kann der Boholder nicht weit sein. Als Zwischenboss kokelt hier das monströse Biest den Zwergenkrieger an.

Charaktersache

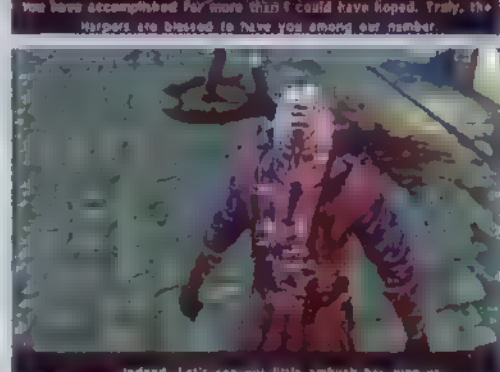
IM GEGENSATZ ZUR ÜPPIGKEIT der erforschbaren Areale gestaltet sich die Zahl spielbarer Helden in "Baldur's Gate: Dark Alliance" etwas dürftig. Nur drei Charaktere stehen Euch zur Wahl: **KROMLECH**, der Zwergenkrieger, **ADRIANNA**, die Elfenzauberin und **VAHN**, der menschliche Bogenschütze. Während der Zwerg dank hohem Stärkewert auch mit schweren Waffen wie dem Kriegshammer mühelos herumwirbelt und zudem mit einer beeindruckenden Tragekapazität gesegnet ist, besitzt die Zauberin nur dünne Ärmchen, die am liebsten mit Spezialklingen oder -stöcken hantieren. Dafür darf die grünhaarige Dame im Lauf der Zeit einige hübsche und praktische Feuersprüche lernen, die gerade untoten Feinden gar nicht schmecken. Varth ist dagegen ein Zwitter mit durchschnittlichen Attributen, dem Ihr bei Levelaufstiegen sowohl bestimmte Angriffsvarianten als auch ein paar Hexereien verpassen könnt.

Lohn der Mühen

Trotz actionorientiertem Prinzip besitzt "Dark Alliance" reichlich RPG-Tugenden:

Eure Figur verfügt über Werte für Stärke, Charisma oder Geschicklichkeit, die Einfluss auf die Verwendbarkeit von Waffen oder das Verhalten des Ladenbesizers haben. Über Monsterraid und die Auftragerfüllung sammelt Ihr Erfahrungspunkte, die den Charakterlevel nach oben treiben und Euch im Lauf der Zeit Spezialattacken oder bestimmte Zaubersprüche verleihen. Diese kosten natürlich Mana, dankenswerterweise regenerieren sich aber Eure Reservoirs an spiritueller (und physischer) Energie langsam wieder ganz von selbst. Dadurch sind die Kämpfe trotz dem Massenaufreten von Feinden doch von etwas Taktik geprägt: Einzelne Gegner werden aus dem Verband gelockt, Wegrennen und kurze Erholung oder die Verwendung von Tränken schützen Euch vor dem plötzlichen Exitus.

Suchterzeugend wie "Diablo", technisch berauschend, riesig im Umfang – als ob "Baldur's Gate" nicht schon genug böte, gibt's einen lohnenden Zweispieler-Modus obendrauf: Mit einem Gefolgsmann an der Seite kämpft's sich doppelt gut. sf



Weder kantig noch steril: Etliche optisch hervorragende Sequenzen treiben die Handlung voran.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



GENRE ACTION-RPG

HERSTELLER INTERPLAY

D-RELEASE NOVEMBER

"Diablo"-Killer auf Konsole: Metzelt Euch in einer klassischen D&D-Welt durch die Dungeons, genießt die effektreiche, detaillierte Optik und sammelt unzählige Gegenstände. Das Suchtmittel für die PS2.

ALONE IN THE DARK™

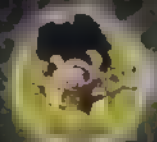
THE NEW NIGHTMARE

Believe in the Light and you will be strong in the Dark.

Bruno Bonnel presents Edward Carnby and Aline Cedrac in an Infogrames Production and a Darkworks Game "Alone in the Dark".

In Association with Spiral House Ltd., Sound by: Miles Soundsystem, Story based on the "Cthulhu-Myth" by H.P. Lovecraft

www.alonemthedark.com



Maniac 7/01



OPM 7/01



playPlayStation
6/01



Players 7/01



PlayStation2
7/01



PS Gamer



PSG 6/01



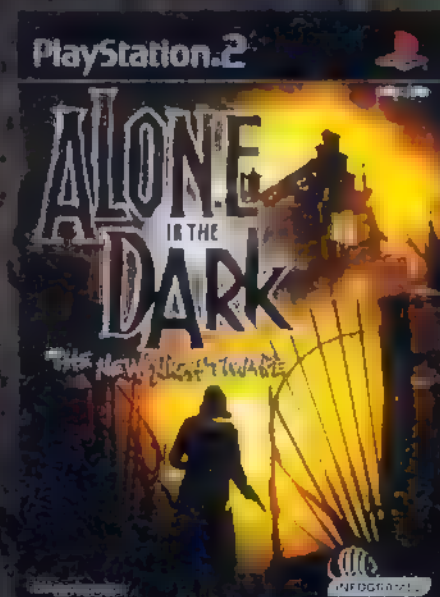
Bravo
Screen Fun Nr.6

© INFOGRAMES 2001. Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Adapted and converted for the PS2 by Spiral House Ltd.
PlayStation2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Plesker Krüger Werbeagentur GmbH

PlayStation 2

„DER BRILLANTE
HORROR-SCHOCKER
FÜR PS2“ OPA 10/01

DARKWORKS
AFTER DARK GAMES GROSS STUDIO





Heftig: Verhaltet Ihr Euch auffällig, knallen Euch Eure Kollegen rücksichtslos ab.



Im Verlauf des Abenteuers werden die Mutationen immer riesiger und abscheulicher: Hier hilft nur massiver Einsatz von Flammenwerfer und Maschinengewehr.

Das Grauen aus dem ewigen Eis

WORKin Die Überraschung der ECTS: Vivendi Universal schickt PS2-Fans mit "The Thing" in einen schrecklichen Albtraum.

Die Antarktis im Jahre 1982: Eine Forschungsstation liegt in Schutt und Asche, alle Wissenschaftler sind auf grausame Art und Weise ums Leben gekommen. Die Regierung schickt ein militärisches Rettungskommando in die Eishölle, um die rätselhaften Vorfälle aufzuklären. Als der Trupp in der Basis eintrifft, bietet sich ihnen ein Bild des Grauens: Zerstückelte Menschenleichen liegen unter den Trümmern des ehemali-

gen Laborkomplexes begraben, eingetrocknetes Blut bedeckt die Wänden und seltsam mutierte, tote Kreaturen kleben in den Ecken. Was ist hier passiert? Wer zeichnet für dieses Massaker verantwortlich? Als Mitglied des Rettungsteams liegt es an Euch, das Rätsel der verwüsteten Forschungsstation zu



Freund oder Feind: Euren Kollegen könnt Ihr nach einiger Zeit nicht mehr über den Weg trauen.

lösen. Während des Abenteuers blickt Ihr Eurer Spielfigur über die breiten Schultern, auf Knopfdruck untersucht Ihr die heil gebliebene Einrichtung und spricht mit den anderen Mitgliedern des Trupps. Schon nach kurzer Zeit wird



Das schleichende Grauen: Bei der Landung in der Antarktis ist für das militärische Rettungskommando noch alles in Ordnung...



...nach kurzer Zeit treffen die Soldaten jedoch auf grässliche Mutanten. Glücklicherweise sind die Geschöpfe nicht immun gegen Feuer!



Zu spät gekommen. Von Eurem Kollegen ist nur noch eine unappetitliche Fleischmasse übrig.

Euch klar, dass der Horror nicht vorbei ist. Als das erste Teammitglied sich vor Euren Augen in ein furchterregendes Monstrum verwandelt, herrscht Panik unter den Militärs. Wie konnte das passieren? Ist die Sache womöglich ansteckend? Wer wird der Nächste sein? Misstrauen schleicht sich in die Gruppe, und langsam droht die Situation zu eskalieren. Hier kommt das innovative 'Trust & Fear'-System der englischen Entwickler Computer Artworks zum Einsatz. Soll heißen: Ihr müsst durch Aktionen und Gespräche Eure Kollegen überzeugen, dass Ihr nicht das 'Ding' seid. Andernfalls greifen sie im schlimmsten Fall zur Waffe und legen Euch kaltblütig um. Allerdings dürft Ihr Euch auch nicht allzu passiv verhalten. Vielmehr gilt es, mit gezielten Drohungen die befallenen Menschen zu demaskieren: Das 'Ding' hat Angst vor Feuer, also lasst den guten alten Flammenwerfer sprechen! Die Umgebung in "The Thing" ist komplett in Echtzeit-3D gestaltet, wechselnde Wetterverhältnisse (wie plötzlich einsetzende Schneestürme) erschweren Eure Untersuchung, atmosphärische Lichteffekte – ausgelöst z.B. durch Leuchtfackeln oder Mündungsfeuer – und schräge Musikuntermalung sorgen für

Das Filmvorbild



Das Original von 1951 in Schwarzweiß: Das 'Ding' war damals ein Elfmännchen, das die Forscher mit roter Kraft füllte.

in der Neuauflage weitaus diffiziler: Das außerirdische 'Ding' ist in der Lage, die Form zu wechseln, sobald es in Kontakt mit lebenden Personen oder Tieren gekommen ist. Die Folge: Die Wissenschaftler misstrauen sich fortan – keiner kann mehr sicher sein, dass sein Gegenüber nicht das 'Ding' ist. Im Laufe des Films entwickeln sie schließlich einen Bluttest, der eindeutig das Alien indentifiziert, doch damit fängt der Horror erst richtig an...

DAS PS2-HORROR-ABENTEUER knüpft an die Freignisse in John Carpenters Kino-Schöcker "The Thing" an, den der Gruseltmeister Anfang der 80er drehte. Der Macher von "Halloween", "Die Klapperschlange" oder "The Fog" wich dabei vom Schwarzweiß-Original "The Thing From Another World" (1951) in weiten Teilen ab.

Wankte im Vorbild noch ein humanoide wirkendes Alien durch die engen Stationsgänge, so gestaltet sich die Sache



In Carpenters Special FX gespielter Neuverfilmung von 1982 konnte die außerirdische Lebewesen die Gestalt wechseln.

beklemmende Stimmung vor dem Fernseher. Die Entwickler versprechen zudem ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Action und Einsatz Eures Gripses: Wer auf ständiges, dumpfes Monsternetzen hofft, ist bei "The Thing" fehl am Platz. Wer dagegen mit subtilen Rätsel-Horror à la "Alone in the Dark 4" liebäugelt, sollte schon mal 50 Euro auf die Seite legen. os

THE THING

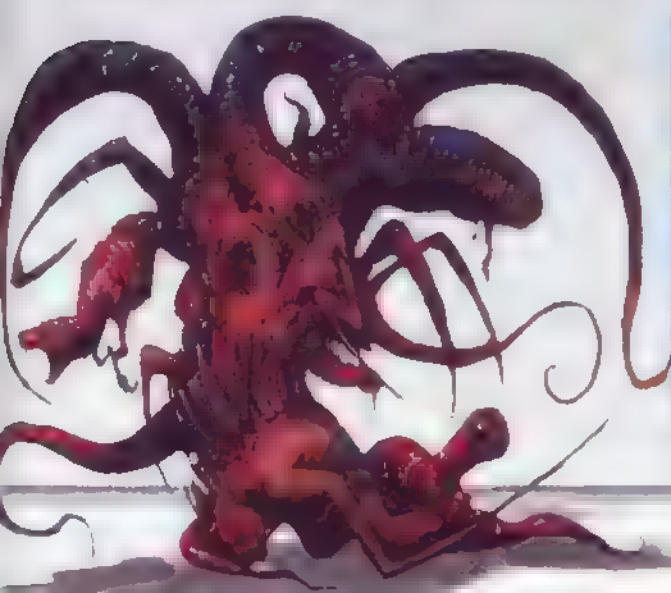


GENRE ACTION-ADVENTURE

HERSTELLER VIVENDI UNIVERSAL

RELEASE 1. QUARTAL 2002

Atmosphärischer Grusel-Schocker im ewigen Eis: Schlagt Euch angelehnt an John Carpenters Filmvorlage durch eine verwüstete Forschungseinrichtung und demaskiert das 'Ding' aus einer anderen Welt.



Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

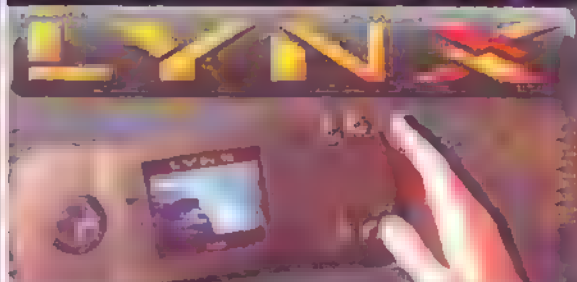
<http://www.konsolen.de>

Bestellannahme: Mo.-Fr. von 10:00-20:00 Uhr

Tel. (04131)406278

ATARI
Jaguar
inkl. Spiel
-NEU-
für 199,90 DM

JAGUAR CD Rom inkl. 4 CDs -NEU- a. A.
Ca. 60 Titel ab Lager -NEU- lieferbar!
Verschiedene Titel -NEU- ab 29,90 DM



ATARI Lynx I o. II -NEU- ab 169,90 DM
Neu für Lynx: Hyperdrome 89,90 DM
Weitere Lynx-Titel -NEU- ab 19,90 DM

Nintendo
Virtual Boy
inkl. 7 Spiele -NEU-
a. A.
Software -NEU-
ab 39,90 DM

Neo Geo
Pocket Color
inkl. Sonic
-NEU- 289,90 DM

SEGA
Game Gear
-NEU-
299,90 DM

SEGA Saturn
inkl. 2 Spiele
-NEU-
299,90 DM

SEGA
32X / Genesis 3 /
Mega Drive 2
-NEU-
ab 149,90 DM

NEC
TurboGrafx
inkl.
7 Spiele
-NEU-
99,90 DM

Turbo Duo
-NEU-
auf Anfrage
Ca. 60 NEC-Titel
-NEU- ab 49,90 DM

SNK
Neo Geo CD
-NEU-
auf Anfrage!
Software lieferbar!

game.com
Tiger
game.com
inkl. 5 Spiele
-NEU-
199,90 DM

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.
Oder im Internet: <http://www.konsolen.de>



Mehr Abwechslung fürs Geld: Verschiedene Schauplätze und wechselnde Tageszeiten verleihen jedem Stadtteil Hongkongs sein unnachahmliches Flair.

Endstation

Die Jagd geht weiter: Kaum in Hongkong eingeschifft, nimmt "Shenmue"-Held Ryo die Suche nach dem Mörder seines Vaters wieder auf.



Technisch gut gelöst: Betretet Ihr einen neuen Stadtteil, wird der Abschnitt in einigen Sekunden komplett in den Speicher geladen.

Der zweite Teil des letztjährigen Dreamcast-Highlights knüpft exakt da an, wo der Vorgänger aufhörte. Im Vorspann von "Shenmue 2" beobachtet Ihr, wie ein Schiff nach langer Überfahrt vom japanischen Yokosuka

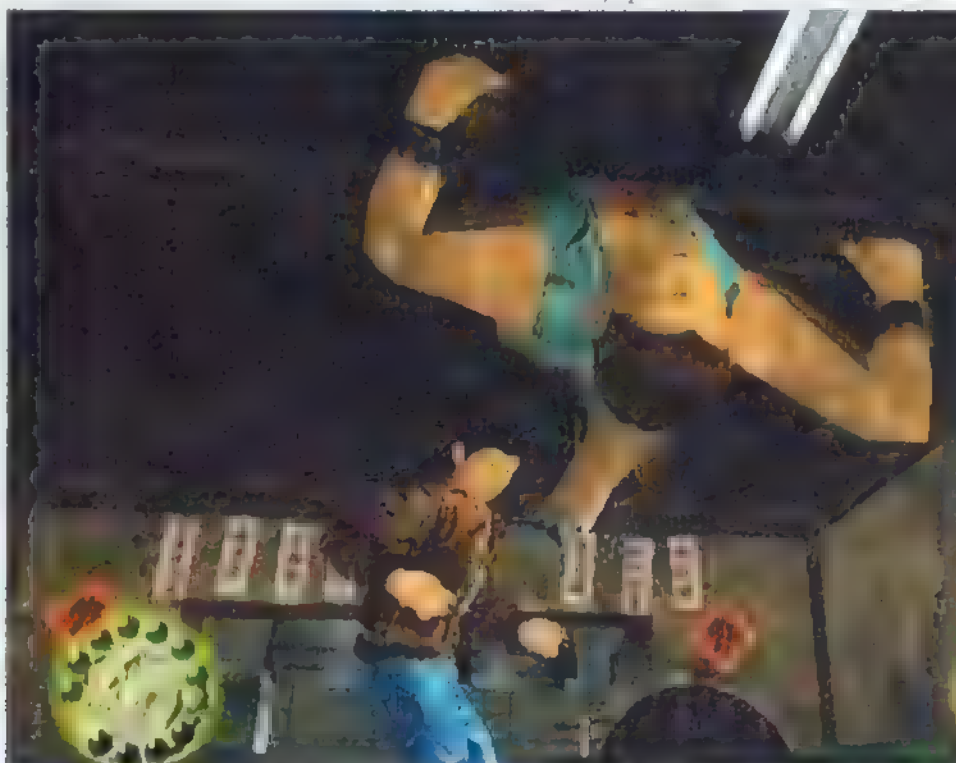
aus im Hafen Hongkongs vor Anker geht. An Bord ein schweigsamer Jüngling, den Sega-Fans nur allzu gut kennen. Kaum ist die Landungsbrücke ausgefahren, übernehmt Ihr auch schon die Kontrolle über Ryo. Nur mit den wichtigsten Habseligkeiten und einer Handvoll Yen ausgestattet geht Ihr von Bord. Euer Ziel: Lan Di, der mysteriöse Henker von Ryos altem Herren, dessen Spur in die frühere britische Kronkolonie führte. Doch die ersten Schritte in der neuen Welt lassen wenig Gutes erwarten: Auf dem Weg vom Hafen in die Innenstadt wird Ryo von einer heruntergekommenen Straßengang gleich seines Seesacks beraubt. Nach einer brillant inszenierten Verfolgungsjagd mit Quick-Time-Elementen (Ihr müsst im rechten Moment vorgegebene Pad-Tasten drücken, um Passanten auszuweichen oder über Hindernisse zu



Reaktionstest: Die beliebten Quick-Time-Events verlangen Euch wieder flotte Reflexe ab.

springen) erhaltet Ihr zwar Eure Klamotten zurück, die Kohle ist aber futsch. Ohne einen Penny in der Tasche findet sich Euer Held in der wildfremden Millionenstadt wieder...

Mehr sei aus Spannungsgründen über die Story nicht verraten. Fans des Erstlings fragen sich ohnehin eher, ob Yu Suzuki und seine Mannen das technische und inszenatorische Niveau von "Shenmue" noch steigern konnten. Die Antwort fällt positiv aus: "Shenmue 2" ist größer, schöner und abwechslungsreicher als sein Vorgänger. Hattet Ihr die übersichtlichen Straßenzüge des heimlichen Yokosuka binnen kurzer Zeit erschlossen, wird das virtuelle Hongkong dem Anspruch des realen



Gelernt ist gelernt: Schlummert noch ein Endspielstand vom ersten Teil auf Eurem VM, dürft Ihr bereits angeeignete Moves weiterverwenden.



Prügeln wie im Kino: In den so genannten 'Free Battles' habt Ihr's meist mit mehreren Rowdys gleichzeitig zu tun.





Brillante Gesichtstexturen und meist lippensynchrone Sprachausgabe beeindrucken – dieser greise Sensei lehrt Euch coole Kampfmanöver.

China?



Um Kohle zu verdienen ist Ryo kein Job zu schädlich. Links seht Ihr ihn Kisten schleppen, rechts beim Armdrücken.

Vorbildes gerecht: Nach der abgegriffenen Hafengegend wandert Ihr durch kunterbunte Touristenviertel voller Krameläden und Werbetafeln, besucht heruntergekommene Wohnblocks mit Plattenbau-Charme oder eine pickfeine Einkaufsgegend samt stark befahrener Hauptstraße. Jeder Stadtteil hat sein ganz eigenes grafisches Gesicht: Vornehme Boutiquen preisen ihre überbeuerten Waren hinter blitzsauberen Schaufen-

tern an. Fischverkäufer schützen ihren Fang durch Markisen vorm allzu grellen Sonnenlicht. Architektonisches Füllmaterial wie plätschernde Springbrunnen, steile Freitreppen oder schicke Zierbäume verschönern jedes Szenario. Die Freiheit zu tun, was immer man will, zeichnet auch "Shenmue 2" aus: Sprecht mit den ungezählten Passanten, die die Straßen Hongkongs bevölkern, um Hinweise zur



やめときなよ。
ここは日本とは違うんだよ。

Laut Gerüchten wird die japanische Sprachausgabe auf Wunsch unzähliger Fans für den Westen nicht synchronisiert, lediglich die Untertitel und Textboxen bekommen eine englische Übersetzung.

Feine Dreingabe



Neben einer Serienhistorie bietet der Bonus-Silberling tolle Demos des Arcade-"Virtua Fighter 4".

Wer sich trotz Sprachbarriere den japanischen "Shenmue 2"-Pappschuber zu-legt, freut sich besonders über den Extra-Silberling mit Videos zum brandneuen vierten "Virtua Fighter". Die sechs, teilweise minutenlangen Demos der Arcade-Version zeigen auf beeindruckende Weise, welche technische Power in Segas Naomi-2-Board steckt. Durchweg brillante Bewegungsabläufe (den im Wind wogenden Umhang von Kampfmonch Lei Fei muss man gesehen haben), besonders aber die Interaktivität der Arenen sorgt für unglaubliches Staunen: In einer herbstlichen Tempelruine ist der Boden von herabgefallenen Blättern bedeckt, mit jeder Bewegung wirbeln die Kämpen das Laub umher. In einer anderen Szenerie mit gefliestem Flur schmeißen sich die Kontrahenten mit solcher Wucht zu Boden, dass die Kacheln brechen. Am beeindruckendsten ist sicher die Schnee-Arena: Jeder Schritt, jeder Sturz hinterlässt einen realistischen Körperabdruck, ein Fußfeger zieht eine runde Furche durchs kalte Weiß. Am Ende des Duells gleicht das einstmals unberührte Schneefeld einem winterlichen Trampelpfad.



Naomi 2 lässt die Muskeln spielen: Nicht nur die Animationen der Kämpen, auch Optik und Interaktionsmöglichkeiten mit den Arenen sind absolut atemberaubend.

Mörderjagd zu erhalten. Erkundet die Gassen nach Abkürzungen von einem Viertel ins nächste oder verbringt den Tag mit spaßigen Einlagen wie Armdrücken, Glücksspiel oder dem Gang in die obligatorische Arcade – es liegt an Euch.

Grafisch reizt AM2s Dreamcast-Abschiedswerk



Mallrats: Im Gegensatz zum Vorgänger durchforstet Ihr nun häufiger geschlossene Räume wie dieses Einkaufszentrum.

die Konsole nochmal richtig aus: Solch abwechslungsreiche Schauplätze und detaillierte Texturen findet Ihr derzeit in kaum einem Konkurrenzprodukt. In Kombination mit der "Shenmue"-typischen Bewegungsfreiheit und einer bezaubernden Story mit exotischem Ambiente ergibt sich ein atmosphärisch packendes Abenteuer, das alle Fans des Originals mit Sicherheit begeistern wird. cg

Angst, sich in dem weitläufigen Netz aus Straßen und Gassen zu verlaufen, muss man im virtuellen Hongkong nicht zu haben. Nicht nur, dass Ihr an Automaten Karten jedes Stadtteils erstehen könnt, auf den nach dem Kauf eingblendeten Orientierungshilfen dürft Ihr wichtige Orte mit einem X markieren. Einmal eingezeichnet, findet Ihr später bestimmte Häuser oder Personen problemlos wieder.

SHENMUE 2

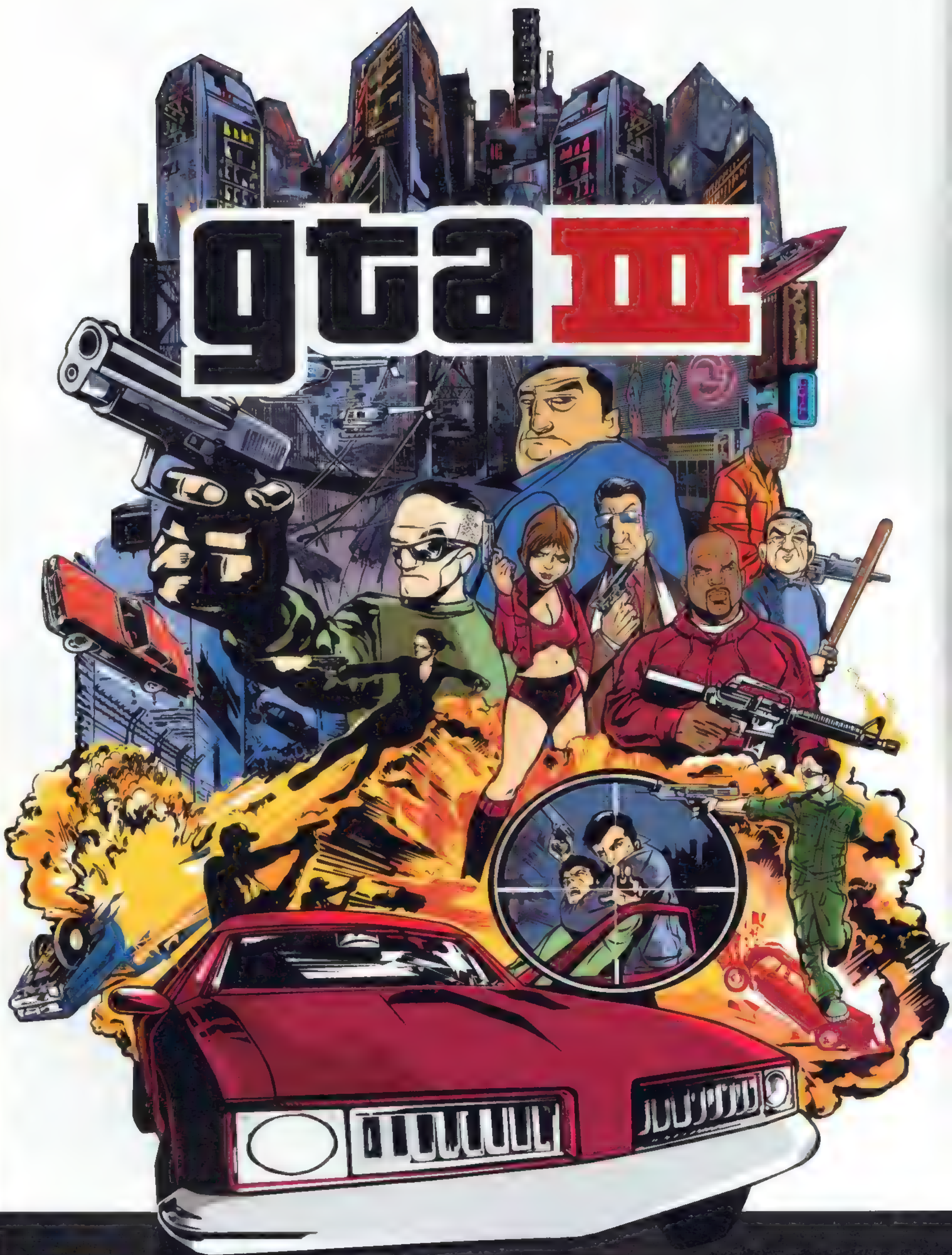
GENRE ACTION-ADVENTURE

HERSTELLER SEGA

D-RELEASE NOVEMBER

In den Straßen von Hongkong: Reifes Action-Adventure mit Wahnsinns-Optik sowie perfekter Großstadt-Atmosphäre – ein Pflichtkauf für Fans des Erstlings und krönender Abschluss der viel zu kurzen Dreamcast-Ära.

GTA III



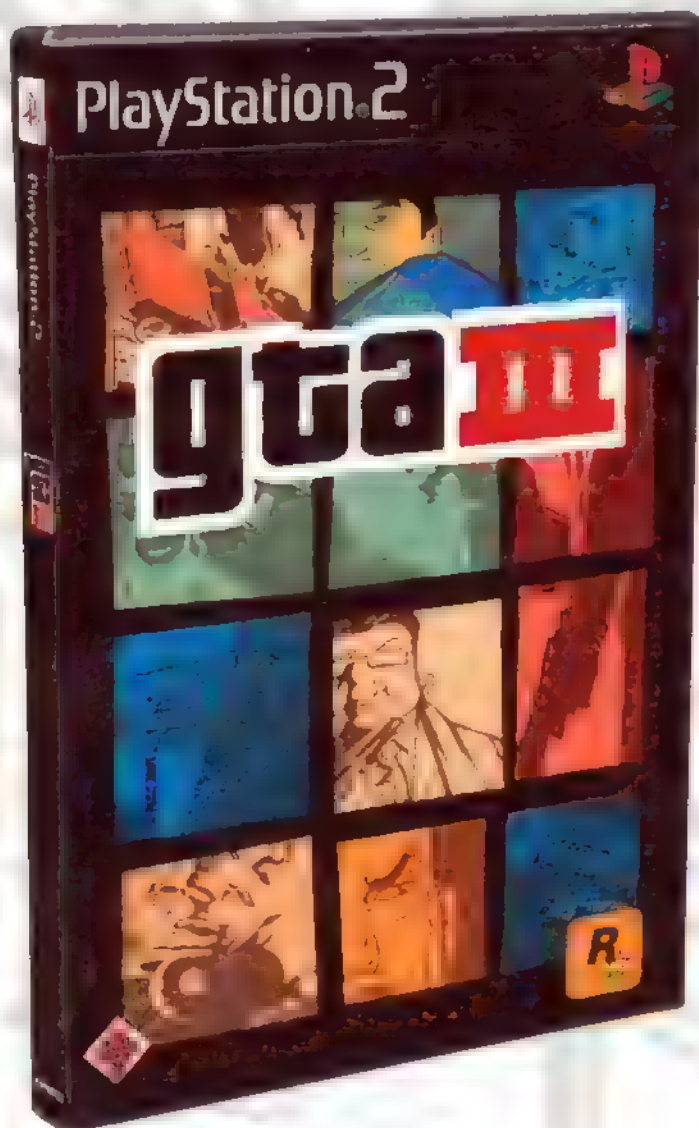
PlayStation 2



PLAYSTATION UND DAS "PS" LOGO SIND
EINGETRAGENE MARKENZEICHEN DER SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ROCKSTAR
GAMES UND DAS ROCKSTAR GAMES LOGO
SIND EINGETRAGENE MARKENZEICHEN VON
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE, INC. © 2001
ALLE RECHTE RESERVIERT.

„ÄUßERST KOMPLEXE GANGSTER-ACTION IN
RIESIGER 3D-STADT - DAS KÖNNTE
NEUE MASSTÄBE SETZEN“
BRAVO SCREENFUN 9/2001

„ÜBERRAGENDER TITEL MIT GUTER GRAFIK UND
GENIALER SPIELMECHANIK - EIN IDEALER COUP
FÜR HOBBY-GANGSTER.“
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 10/2001



„SENSATIONELLES GANGSTER-EPOS MIT SCHIER
GRENZENLOSEN AKTIONSMÖGLICHKEITEN.
KRIMINELL SCHÖN UND UNERLAUBT SPASIS!
GTA3 SCHEINT TATSÄCHLICH DER ERWARTETE
MEGA-KNALLER ZU WERDEN.“
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN 10/2001

„GANZ KLAR: GTA III WIRD EINES DER BESTEN
SPIELE DES JAHRES. ERSTEINDRUCK: SUPER.“
PLAYZONE 10/2001



■ EIN MEILENSTEIN: GTA
ERSTMALS KOMPLETT IN 3D



■ RIESIGE STADT, UNGLAUBLICH
REALISTISCH UND DETAILLIERT



■ MEHR ALS 40 FAHRZEUGE -
AUTOS, ZÜGE, BOOTE...



■ STARKER SOUNDTRACK VON
MOVING SHADOW, GREEN-
SLEEVES, LUCIANO PAVAROTTI,
GIORGIO MORODER UVM.



LIBERTY CITY YELLOW CAB
ZU GEWINNEN!
UNTER 0190/092828
(96 Pf. PRO ANRUF) ODER
WWW.GTA3.DE



AUCH
COOL
JETZT
ÜBERALL
AUF DVD

WWW.GTA3.DE



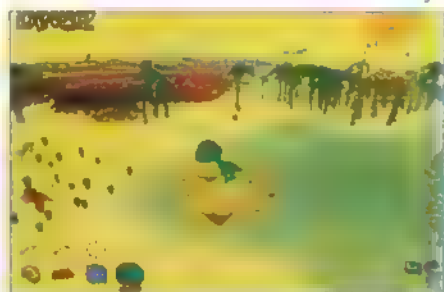
Gespensisch: "Casper Spirit Dimensions" von TDK ähnelt einem Ego-Shooter für Kinder.



Neuer Austragungsort, neues Glück: Wirft man einen Blick auf die Ausstellerliste, trifft diese Aussage allerdings weniger zu, denn die Großen im Videospielgeschäft (Sony, Nintendo, Sega, Microsoft, EA, Konami) zeigten der Messe die kalte Schulter und kochten zum Teil ihr eigenes Süppchen abseits des Veranstaltungstrubels.

PS2 mit starkem Lineup

Sony war zwar nicht mit einem Stand auf der diesjährigen ECTS vertreten, auf einer abendlichen Party durften geladene Gäste



"Dinoz" von Vivendi Universal ist erst zu 20 Prozent fertiggestellt und wirkt entsprechend unspektakulär.

unter der Beschallung der Popgruppe Erasure dennoch die kommenden PS2-Highlights ausführlich antesten. Unter den zahlreichen Displays mit fortgeschrittenen Versionen von "Jak & Daxter", "Wipeout Fusion", "Silent Hill 2", "Metal Gear Solid 2" und anderen First- und Third-Party-Projekten, konnten wir erstmals die Dreamcast-Umsetzungen von "Ecco the Dolphin" und "Headhunter" (siehe Seite 28) sowie das



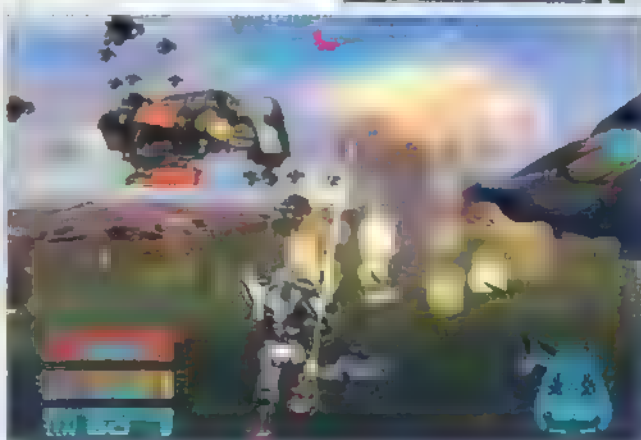
Rennspielnachschub von Rage: "Crash" für Xbox und PS2 (links) und "GTC Africa" für PS2.



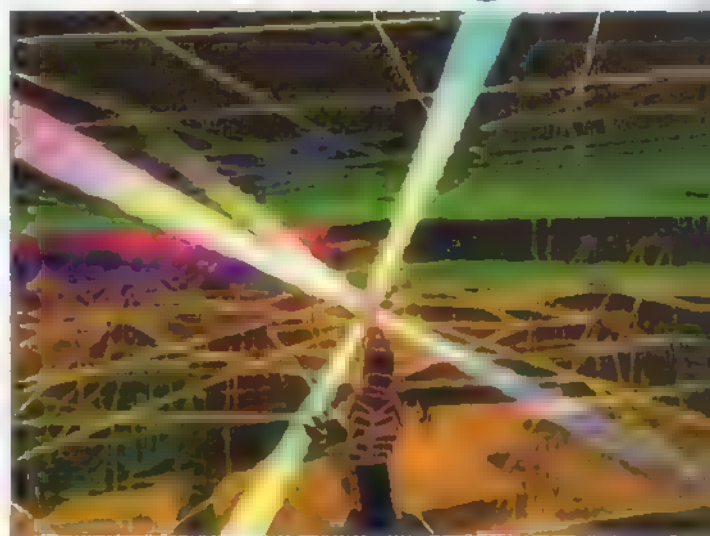
neue Shooter/Musik-Projekt der "Space Channel 5"-Macher, "Rez", begutachten. Die Sega-Titel zeigten auf PS2 weder großartige Verbesserungen noch Verschlechterungen gegenüber den Originalen.

Branchen-Gigant Electronic Arts hatte auf der traditionellen EA-Play-Veranstaltung vor allem eines zu bieten – die vernichtende 5:1-Niederlage der deutschen Fußballnationalmannschaft auf mehreren großen Leinwänden. Da blieb den wenigen einheimischen Journalisten nur der Gang an die Bar oder die virtuelle Revanche in "FIFA 2002". Für Frustabbau standen zudem Displays mit "007 Agent under Fire", "Devil May Cry" und "Maximo Ghosts to Glory" parat – echte Neuheiten suchten wir allerdings vergeblich. Die gab's dafür auf der Pressekonferenz

(siehe Seite 28) sowie das neue Shooter/Musik-Projekt der "Space Channel 5"-Macher, "Rez", begutachten. Die Sega-Titel zeigten auf PS2 weder großartige Verbesserungen noch Verschlechterungen gegenüber den Originalen.



Rage zum Zweiten: Der Mech-Shooter "Gun Metal" (Xbox, links) und "SK8" (PS2, Xbox).



Abgedrehter Action/Musikspiel-Mix der "Space Channel 5"-Macher: "Rez" erscheint für Dreamcast und PS2.

von Vivendi Universal: Das Horror-Abenteuer "The Thing" (siehe Seite 14) faszinierte mit dichter Atmosphäre und interessantem "Trust&Fear"-System. Ebenfalls PS2-exklusiv ist der auf Kinder zugeschnittene Action/Geschicklich-



ECTS 2001

Gepflegte Langeweile

Nachdem letztes Jahr bereits einige wichtige Firmen der Londoner Messe den Rücken kehrten, fand dieser Trend nun seinen traurigen Höhepunkt.



Kampf der Filmgiganten: In Rages "Rocky" steigt Ihr als Rocky Balboa in den Ring.

keits-Mix "Dinoz". Gamecube-Fans freuen sich auf den Ego-Shooter "Die Hard", von dem ein kurzes Video über die Leinwand flimmerte. Auf der Messe selbst musste man PS2-Neuheiten fast mit der Lupe suchen. Am Stand der englischen Entwickler Rage entdeckten wir mit "GTC Africa" und "Crash" zwei wenig spektakuläre Rennspiele, das Boxspektakel "Rocky" sowie das Inliner-Spektakel "SK8". Bei TDK lief hinter verschlossenen Türen die frühe Version eines Mercedes-Racers, der wahrscheinlich auf allen Next-Generation-Systemen durchstartet. Entwickelt wird die Rennsimulation von Syntec (u.a. "N.I.C.E. 2" auf PC), über einhundert Edel-Karossen und internationale Kurse sollen für Abwechslung sorgen.

Dreamcast - klare Verhältnisse

Hardware-Profi Big Ben übernimmt künftig Vertrieb und Marketing für alle von Sega entwickelten Dreamcast-Produkte. Fans des weißen GD-Schluckers dürfen sich auf PAL-Versionen von "Shenmue 2", "Virtua Tennis 2", "Floigan Bros.", "Propeller Arena" und "Rez" freuen - weitere Überraschungen nicht ausgeschlossen!

Warten auf Gamecube und Xbox

Beide Next-Generation-Konsolen wurden auf der Messe noch recht stiefmütterlich behandelt. Zwar versprachen viele Entwickler Umsetzungen für das Duo, exklusive Produkte und spielbare Ver-

Oben die erste Studie des Mercedes-Racers von TDK, unten "Universal Studios".

sionen fanden sich aber nur bei Kemco. Der Strategie Action-Mix "Universal Studios" und das Action-Adventure "Batman: Dark Tomorrow" erscheinen ausschließlich für Nintendos Spielwürfel. Wesentlich besser bestückt wird dagegen der GBA: Nahezu jeder Hersteller lockte mit mehreren Titeln, die bis Ende des Jahres in den Läden stehen sollen. os

Die ECTS-Awards

ALLE JAHRE WIEDER findet die Verleihung der besten Spiele der Messe statt. Die ausgewählten Fachjournalisten hatten allerdings ihre liebe Mühe, adäquate Kandidaten aus dem traurigen Teilnehmerfeld herauszufiltern. Und so kam es, wie es kommen musste: Mit "Denki Blocks" von Rage wurde wie letztes Jahr ein GBA-Titel zum besten Produkt der Veranstaltung erkoren. Im Folgenden gibt's die komplette Award-Liste, die deutlich für sich spricht...



Zum besten Spiel der Messe wurde der GBA-Puzzler "Denki Blocks" von Rage gewählt.

BESTES SPIEL		
DENKI BLOCKS	Rage	GBA
BESTES PC-SPIEL		
PROJECT NOMAD	CDV	PC
BESTES KONSOLENSPIEL		
UNIVERSAL STUDIOS	Kemco	Gamecube
BESTES HANDHELDSPIEL		
DENKI BLOCKS	Rage	GBA
BESTES MULTIPLAYERSPIEL		
ANARCHY ONLINE	Funcom	PC

Die Messeneuheiten

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE	TERMIN
BATMAN: DARK TOMORROW	Kemco	Gamecube	Action-Adventure	2002
CASPER SPIRIT DIMENSIONS	TDK	PS2	Action	November
CRASH	Rage	PS2, Xbox	Rennspiel	1. Quartal 2002
DIE HARD	Vivendi Universal	Gamecube	Ego-Shooter	2002
DINOZ	Vivendi Universal	PS2	Action	2002
EGGO THE DOLPHIN	Sega/Sony	PS2	Action-Adventure	4. Quartal
GTC AFRICA	Rage	PS2	Rennspiel	4. Quartal 2001
GUN METAL	Rage	Xbox	Action	1. Quartal 2002
HEADHUNTER	Sega/Sony	PS2, Dreamcast	Action	4. Quartal
MERCEDES BENZ (ARBEITSSTÜTZE)	TDK	Xbox, PS2, Gamecube	Rennspiel	2002
REZ	Sega	Dreamcast, PS2	Musik/Action-Mix	4. Quartal
ROCKY	Rage	PS2, Xbox, GBA	Sportspiel	2002
SK8	Rage	PS2, Xbox	Sportspiel	4. Quartal 2002
THE THING	Vivendi Universal	PS2	Action-Adventure	1. Quartal 2002
UNIVERSAL STUDIOS	Kemco	Gamecube	Action/Strategie	2002



Die Versandprofis!

Wir liefern weltweit zu den regulären Versandpauschalen.

Wir akzeptieren Visa & Mastercard.



KONSOLEN & IMPORT
Soft(hardware) Backupsstations

Öffnungszeiten:
Mo. - Fr. von 10-19 Uhr
Sa. von 10-15 Uhr

Mehr als nur OnlineShop



Aktuelle Software für Sony, Nintendo, Sega, Microsoft.
Import der neuesten Hardware. (Original und 3rd Party)

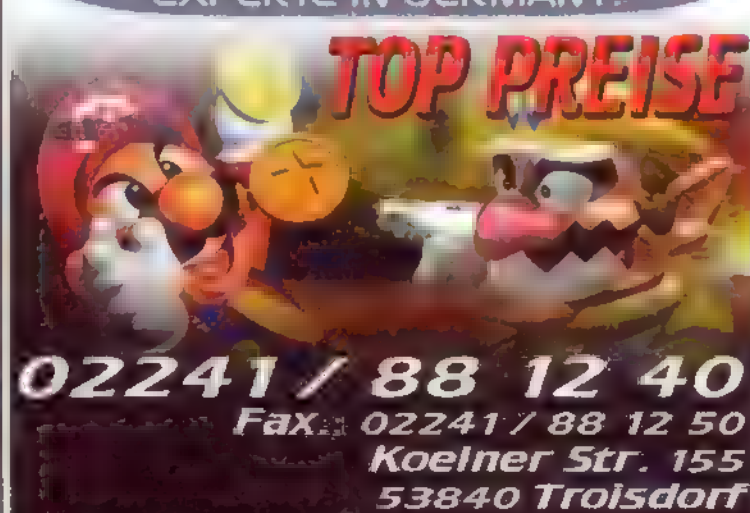
GOLDWAFERS und PROGRAMMERS
für Pay-TV und andere Anwendungen.

SOFORTIGER UMBAU SERVICE
www.gamefreax.de

24h
STUNDEN

Besuchen Sie uns im WWW oder in unserem Ladenlokal.
Service, Umbauen oder Reparatur für uns kein Thema
MIT GAMEFREAX Gütesiegel !!

TÄGLICH NEUES BEI UNS
IM WORD-WIDE-WEB
IHR HARDWARE UND SOFTWARE
EXPERTE IN GERMANY.



02241 / 88 12 40
Fax: 02241 / 88 12 50
Koelner Str. 155
53840 Troisdorf

Spiellemacher unter sich

Seit 16 Jahren diskutieren Entwicklergrößen regelmäßig über die Zukunft der Videospiele – jetzt zum ersten Mal auch in Europa.



R
E

Vom 31. August bis zum 1. September stand das Excel-Gebäude in den Londoner Docklands im Zeichen angeregter Diskussionen und informativer Workshops. Spieleentwickler aus aller Welt fanden sich zur Game Developers Conference Europe (GDCE) ein, um über die Zukunft der interaktiven Unterhaltung zu philosophieren und Fachwissen auszutauschen. Neben Branchen-Oldies wie David Braben (u.a. "Elite") und Peter Molyneux ("Black & White"), kamen auch Nachwuchstalente wie Demis Hassabis (Mitarbeit bei "Theme Park", besitzt mittlerweile seine eigene Firma) oder Masaya Matsuura ("Pa-



Veteran David Braben zeigte zum Thema Animation ein kurzes Demo aus dem Hundeabenteuer "Dog's Tale"

rappa the Rapper") zu Wort. Wir haben uns für Euch unters Entwicklervolk gemischt und aufmerksam den Referenten gelauscht.

Voller Vorlesungsplan

Besucher der GDCE konnten sich über mangelnde Themenvielfalt wahrlich nicht beschweren. An beiden Tagen war

der Veranstaltungsplan zum Bersten gefüllt. Von 10 bis 18.30 Uhr fanden jede Stunde mindestens fünf Vorlesungen bzw. Diskussionsrunden gleichzeitig statt. So blieb den Teilnehmern nichts anderes übrig, als sich die interessantesten Vorträge herauszupicken. Leichter gesagt, als getan! Denn Themen wie "Die richtige Entscheidung zur rechten Zeit: Wie man die passenden Features für ein neues Spielprojekt auswählt", "Die Technologie in fünf Jahren", "Die Zukunft der Grafik-Hardware", "Eine kurze Geschichte der Computerspiele: Was können wir lernen? Was haben wir vergessen?" oder "Rayman 2: Erfahrungen im Leveldesign" machten nicht nur uns die Entscheidung schwer, sondern auch den weit mehr als zweihundert angereisten Grafikern, Musikern, Programmierern, Technikern und Spieldesignern. Wir entschlossen uns unter anderem, mit den Entwicklern in die Zukunft unseres Hobbys zu blicken.

Das perfekte Spiel

Ob's das jemals geben wird, ist mehr als unwahrscheinlich. David Braben skizzierte in seinem Vortrag "Die Technik in fünf Jahren" jedoch einige Punkte auf dem Weg zum ultimativen Spielerlebnis. "Die Animationen in Spielen sind noch stark verbesserungswürdig, realistische Bewegungsabläufe müssen den gleichen Stellenwert wie fotorealistische Hintergründe

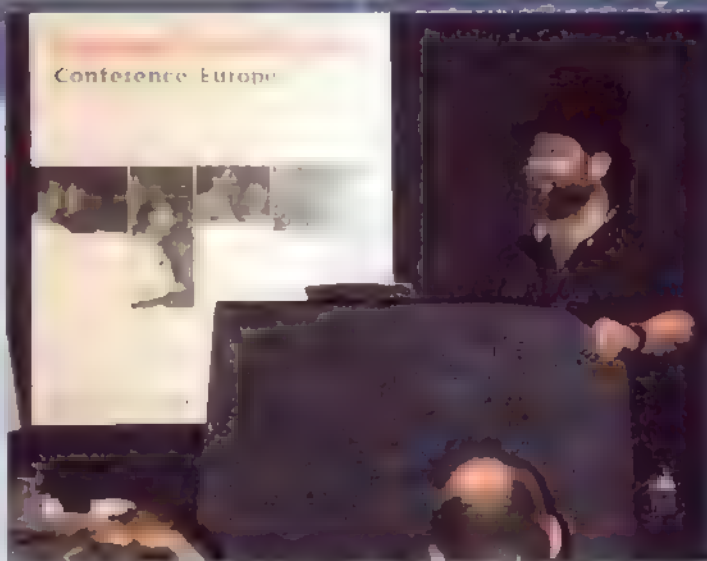
Die Zehn Gebote

"DIESER VORTRAG HANDELT VON ORIGINELLEN SPIELEN. Dann kann ich zum Glück die Produkte von Electronic Arts außen vorlassen." Mit diesem provokanten Statement begann der ehemalige EA-Mitarbeiter und jetzige freie Berater in Sachen Spieledesign Ernest W. Adams seine Rede zum Thema "Dogma 2001: Eine Moralpredigt über Technologie, Kreativität und Kunst". Was in den nächsten anderthalb Stunden aus den Lautsprechern tönte, sorgte dann auch für reichlich Zündstoff. In Gebotsform präsentierte der vollbärtige Diplom-Philosoph zehn Punkte, an denen sich Spieldesigner orientieren sollen, und lieferte zugleich die passenden Begründungen dazu. Wer die komplette Liste einsehen und mehr über das Enfant terrible erfahren will, schaut auf Adams' Webseite www.designersnotebook.com vorbei. Wir machen Euch schon mal Appetit mit drei ausgewählten Geboten:

GEBOT 3. Nur die folgenden Eingabegeräte sind erlaubt: Auf einer Konsole der mitgelieferte Controller. Auf einem Computer ein 2-Wege-Joystick oder ein Joypad mit zwei Aktionsknöpfen, eine Standard-Tastatur sowie eine 2-Tasten-Maus.

BEGRÜNDUNG: Viele Titel, die ungewöhnliches Zubehör benötigen, sind miserable Spiele. Du sollst Deine Zeit nicht mit Entwicklungen für diese Accessoires verschwenden!

GEBOT 6. FMVs, Zwischensequenzen und andere nicht-interaktive Filme sind verboten. Falls ein Spiel eine Einleitung oder weiterführende Informationen benötigt, muss es in Form von scrollendem Text geschehen.



Ernest W. Adams will mit seinen zehn Geboten provozieren und zu Diskussionen innerhalb der Spieleindustrie anregen

BEGRÜNDUNG: Der geheime Wunsch eines Spieldesigners, Filmregisseur zu sein, ist schädlich für dessen Projekte und die gesamte Industrie. Dieser Wunsch muss ausgerottet werden!

GEBOT 8. Es darf Sieg und Niederlage sowie meine Seite und die andere Seite geben, jedoch kein Gut und Böse.

BEGRÜNDUNG: Gut gegen Böse ist die am meisten ausgelutschte und missbrauchte Entschuldigung für zwei kämpfende Parteien. Mit Ausnahme von ein paar Verrückten würde sich kein Mensch als böse bezeichnen. Als Mitglied der Dogma-Designer-Vereinigung musst Du Dir eine einleuchtende Erklärung für zwei sich bekriegende Seiten einfallen lassen – oder wie beim Schach komplett darauf verzichten.



Charles Cecil (u.a. "Baphomets Fluch" und "In Cold Blood") referierte unter dem Titel "Flea-eating birds on an elephant: How to spot the true mass" über das Thema Videospiele als Massenprodukt



Gut aufgelegt und äußerst sympathisch gab sich Masaya Matsuura ("Parappa the Rapper") bei seinem Vortrag über kulturelle Hindernisse in Videospielen

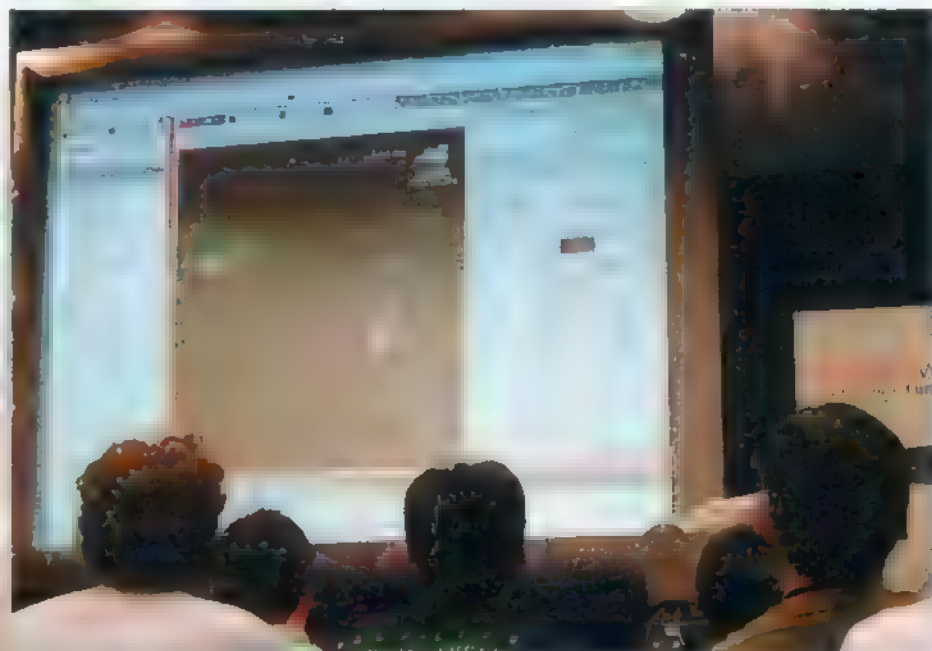
bekommen – andernfalls bleibt die Illusion des 'Mittendrin-Seins' auf der Strecke. Die künftige Hardware bietet uns genügend Power, Animationen zu perfektionieren. Wir sollten endlich damit beginnen!", so Brabens Appell an die zahlreichen Zuhörer. Der Veteran weiter: "Ein anderer wichtiger Bereich ist die Kommunikation mit den Spielfiguren. Es ist ziemlich unbefriedigend, von einem Charakter auf mehrmaliges Nachfragen immer die gleiche Antwort zu bekommen. Wir müssen in diesem Punkt verstärkt an einem vergrößerten Wortschatz arbeiten, den die CPU-gesteuerte Spielfigur flexibel und situationsabhängig einzusetzen weiß. Die Verständigung geht Hand in Hand mit der Künstlichen Intelligenz der Charaktere. Bisher ist KI meist nicht mehr als eine festgelegte Tabelle mit vorgegebenen Reaktionen. Flexible und differenzierte Handlungsweisen sind so nicht möglich."

Zum Abschluss ging David Braben noch auf inhaltliche Aspekte künftiger Produkte ein: "Wir sollten auf grundlose Gewaltanwendung mit Blutfontänen verzichten, auf einen unkomplizierten Einstieg ins Spiel achten, sympathische Charaktere integrieren und uns auf eine weniger hakelige Steuerung konzentrieren."

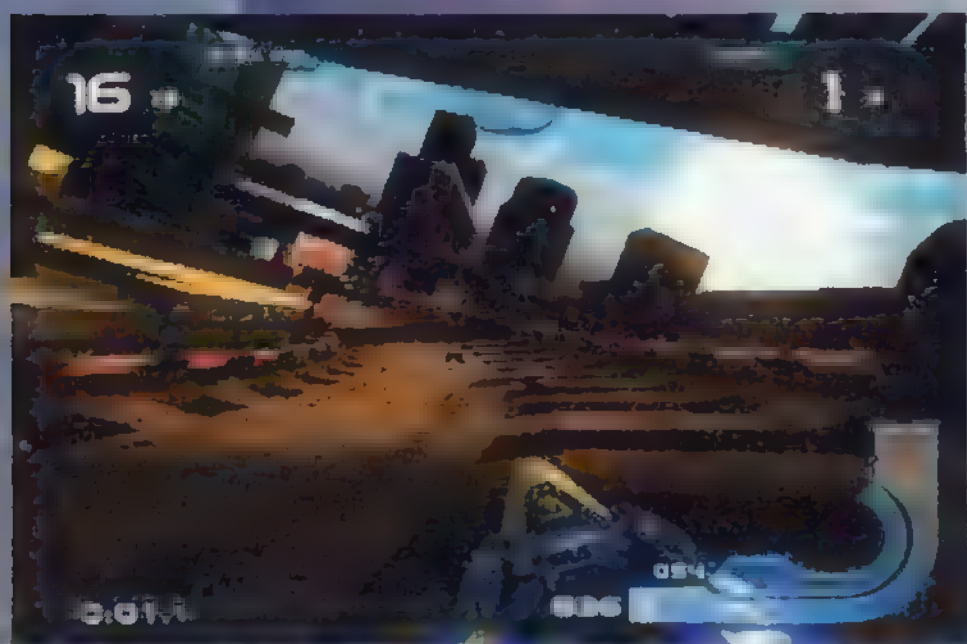


Gut besucht und noch besser ausgestattet: Die Hörsäle verfügten alle über Projektoren, eine professionelle Beschallung und bequemes Mobiliar.

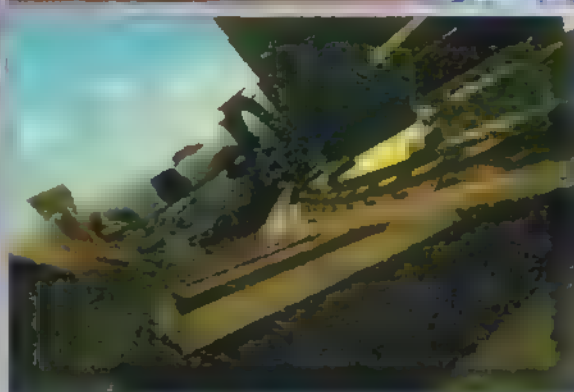
Bleibt nur zu hoffen, dass seine weisen Worte nicht ungehört in den Weiten der Programmierstudios verhallen! Wer sich übrigens näher mit der GDC und der Entwicklerwelt beschäftigen will, sollte auf www.gdc-europe.com oder www.gdconf.com vorbeischaun. Dort gibt's nicht nur Infos über die Referenten, hier findet Ihr auch (englischsprachige) Zusammenfassungen ausgewählter Vorträge. os



Ein neues Projekt der "Rayman 2"-Macher: Level-Designer Michel Ancel experimentierte mit selbstentwickelten Echtzeit-Editoren.



Lass die Sonne rein: Noch geizt "Wipeout Fusion" etwas mit eindrucksvollen Lichteffekten, in der fertigen Version sieht's hoffentlich spektakulärer aus.



Ob Drehwurm im Looping (oben) oder schneller Rückblick (links): "Wipeout Fusion" fordert Konzentration.

Zurück in die Zukunft

Lange verzögert, aber mächtig im Kommen: "Wipeout Fusion" soll noch 2001 erscheinen - MAN!AC fliegt mit der ersten spielbaren Version Probe.

Geduld ist eine wichtige Tugend für "Wipeout"-Fans, aber gegen Ende des Jahres wird sie belohnt werden: Das ewig verspätete "Wipeout Fusion" startet dann auf der PS2 durch – um die Wartezeit etwas zu verkürzen, drehen wir für Euch mit einer Vorab-

Fassung ein paar Testrunden. Die fertige Raserei soll beim Gleiter- und Streckenangebot sämtliche Vorgänger erheblich überbieten: Die Entwickler versprechen acht Rennställe mit individuellen Fahrern sowie 42 Kurse in sieben Landschaften. Bei der vorliegenden

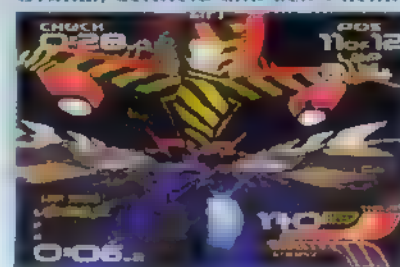
Alpha-Version standen je drei Pisten und Gleiter zur Verfügung. Die flotten Fabrikate sind eine Mischung aus lieb gewonnenen Bekannten und nagelneuen Modellen: Wie immer dient der Feisar-Flitzer als ideales Einsteiger-Vehikel, während z.B. Van-Uber und Tigron durch ihre ungewohnten, dezent "Episode 1"-inspirierten Formen verblüffen.

Die drei Kurse im staubigen Nevada, dem futuristischen China sowie einem urwüchsigen Dschungel lassen erahnen, dass sich "Wipeout Fusion" eine Scheibe bei Acclains Konkurrenzserie "Extreme-G" abgeschaut hat: Zwar gab es auch früher bereits schwindelerregende Berg- und Talfahrten, doch als F9000-Pilot jagt Ihr über noch steilere Gefälle, haarsträubende Loopings und Schraubenzieherpassagen. Durch Barrieren eingegrenzte Abschnitte wechseln sich mit wesentlich breiteren Passagen ab: Neu-

Raser-Dynastie

WIPEOUT (1995, PSONE/SATURN): Pünktlich zum Start der Playstation erschienen, machte eine der Konsole beiliegende Demoversion Lust auf die neue Renndimension. Dank der flotten Geschwindigkeit und der poppigen Polygon-Optik wurde die Raserei schnell zum Hit. Zudem führte "Wipeout" das inzwischen eingebürgerte Konzept der Lizenz-Musik ein: Drei der Songs wurden von bekannten Interpreten wie Orbital, Leftfield und den Chemical Brothers beige-steuert.

WIPEOUT 2097 (1996, PS-ONE/SATURN): Ein Jahr später galt das Motto 'schöner, besser, größer': Noch anspruchsvollere Pisten und noch schickere Grafik. Während auf der Playstation wieder die Dancefloor-Szene die Musik bestimmte (u.a. mit Prodigys 'Firestarter'), stammte der Saturn-Soundtrack von Tim 'Cold Storage' Wright, der danach bei Jester Interactive die "Music"-Songbaukastenserie mitbegründete.



WIPEOUT 64 (1998, N64): Überraschend wurde als nächstes die Nintendo-Gemeinde beschert: "Wipeout 64" war keine Umsetzung, sondern eine komplette Neuentwicklung. Neben exklusiven Rennstrecken und eigenen Songs kam hier auch erstmals der Splitscreen zum Einsatz, außerdem feierte der moti-

vierende 'Challenge'-Modus mit seinen abwechslungsreichen Aufgaben auf der Modulkonsole Premiere.

WIPEOUT 3 (1999, PSONE): Der langerwartete dritte Playstation-Teil verblüffte die Fangemeinde: Das bunte Design der Vorgänger wich in einem radikalen Stilwechsel einer düster-grimmigen Farbpalette, auch die Musik war spürbar aggressiver. Gewöhnte man sich an diese Veränderungen, erfreute der hohe Optionsumfang: Zahlreiche Spielmodi (inklusive versteckter Link-Variante) gefielen ebenso wie neue Waffen und ausgeklügelte Pisten.

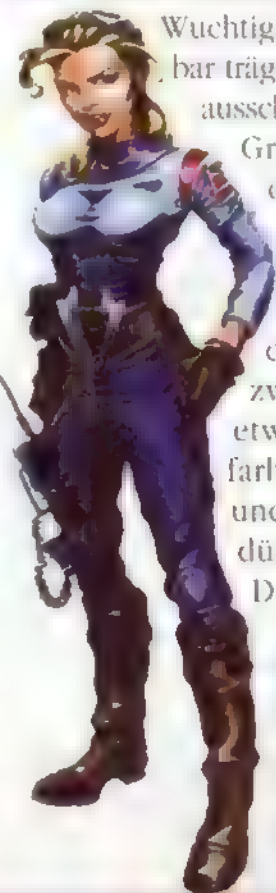
WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION (2000, PSONE): Die nur in Europa erschienene "Special Edition" war technisch identisch mit dem dritten Teil. Dafür hatte sich der Umfang praktisch verdoppelt: Acht zusätzliche Kurse aus den ersten beiden Teilen wurden überarbeitet und hinzugefügt – "Wipeout"-Fans bekamen so für günstige 60 Mark viel Spiel fürs Geld.





Viel Platz in China: Die flotte Asien-Piste erlaubt viel Platz für Ausweich- und Überholmanöver.

linge orientieren sich am Pfad, den die Konkurrenz verfolgt. Profis kürzen ab und suchen versteckte Turbo-Felder. Im Cockpit Eures Gleiters duelliert Ihr Euch diesmal mit gleich 15 Computergegnern, weshalb gezielter Extra-Einsatz eine noch wichtigere Rolle spielt. Besonders auffällige Waffen konnten wir noch nicht sichten. Dennoch machen die per Zielkreuz aufschaltbaren Lenkraketen und die mit einem schicken Lichteffect abgefeuerten Granaten bereits neugierig, was sich unter den insgesamt 26 Systemen alles tummeln wird. Die Lenkung Eures Gleiters unterscheidet sich natürlich komplett vom Konkurrenten "XG3": Da Ihr nicht fest am Boden klebt, sondern ein Stück darüber schwebt, wirken Schub- und Flichkräfte viel intensiver – Kurven sollten deshalb überlegt angefahren werden. Die Wirkung der Luftbremsen wurde bei "Wipeout Fusion" spürbar verringert: Zwar ist ihr Einsatz in der Außenansicht klar erkennbar, doch dienen sie nur noch als Unterstützung bei scharfen Biegungen. Wer nicht zusätzlich



korrekt einlenkt, kann sich jetzt nicht mehr so leicht via Vollbremsung retten. In diesen Situationen machen sich auch die Gleiter-Unterschiede bemerkbar: Wuchtige Vehikel sind spürbar träger und erfordern vorausschauendere Kontrolle. Grafisch kehrt "Wipeout Fusion" zum Stil der ersten beiden Teile zurück: Die abwechslungsreichen Szenarien sind zwar teilweise noch etwas detailarm, aber farblich spürbar bunter und lebendiger als das düstere "Wipeout 3". Die Renngleiter wur-



Umleitung: Hinter der Absperrung verbirgt sich das Teilstück eines anderen Kurses.

den grafisch überarbeitet und nehmen nun sogar sichtbar Schäden. Das Geschehen soll in geschmeidigen und stabilen 50 Bildern pro Sekunde dargestellt werden – unsere Vorab-Version hatte allerdings noch mit heftigen Slow-Downs zu kämpfen. Diese werden hoffentlich genauso behoben wie die für unseren Geschmack zu niedrige Geschwindigkeit: Ein zünftiger Temporausch gehört einfach zu einem "Wipeout" dazu! Das große Potenzial von "Wipeout Fusion" ist erkennbar: Können die Entwickler von Sony Liverpool die angesprochenen Macken ausbügeln und die versprochene Kurs- und Optionsvielfalt verwirklichen, steht Raserfans ein futuristisches Highlight ins Haus. **HS**



WIPEOUT FUSION



GENRE **RENNSPIEL**

HERSTELLER **SONY**

ERSCHEINUNG **NOVEMBER**

"Wipeout", die sechste: Die PS2-Premiere der futuristischen Kultraserei macht einen guten Eindruck und hätte das Zeug zum gelungenen Spitzentitel – sofern die noch vorhandenen Design- und Grafikfehler behoben werden.



Dann hat es 'Bumm' gemacht: Der Konkurrent vor Euch genießt den Granateneinschlag weniger.



Rollt das Feld von hinten auf: Die 15 CPU-Gegner nehmen im hitzigen Gefecht keine Rücksicht auf Euch.

Wellenbrecher

Bei "Splashdown" erwartet Euch ein feuchtes Vergnügen – mit flotten Sea-Doos rast Ihr über optisch beeindruckende Gewässer.



Ein Zweispieler-Modus darf natürlich nicht fehlen: Wie bei "ATV Offroad" geht Ihr dabei mit drei CPU-Fahrern an den Start.



Während Nintendo-Anhänger schon seit dem Start des N64 dank "Wave Race 64" fröhlich durch die Brandung rauschen durften, war an der Sony-Wasserfront bislang wenig los. Wenn sich ein Programmierer überhaupt mal an

das nasse Element wagte, kam höchstens spielerisches Mittelmaß im Stile eines "Jet Moto" heraus – diesen Zustand wollen die Entwickler von Rainbow Studios nun auf der PS2 ändern: Nachdem sie schon dem Quersfeldein-Genre mit "ATV Offroad" einen gelungenen Vertreter spendierten, soll mit "Splashdown" das gleiche Kunststück auf dem Wasser gelingen.

Die Ähnlichkeiten zur gelungenen Quad-Raserei sind auch unverkennbar: Hier wie dort wurde nämlich besonders viel Wert auf eine korrekte Umsetzung der Physik geachtet. Dabei ist nicht nur das Zusammenspiel Eures stilecht in ein hautenges Surferoutfit gekleideten Fahrers mit seinem kräftig motorisierten Sea-Doo wichtig, sondern vor allem der Untergrund: Da Ihr bei "Splashdown" nicht auf solidem Boden unterwegs seid, müssen natürlich die ganz speziellen Eigenschaften des Wassers genau umgesetzt werden, um ein realistisches Fahrverhalten zu garantieren.

Während die Gewässer auf Bildschirmfotos wenig spektakulär wirken, überzeugt die Grafik in der Bewegung auf ganzer Linie: Zwar ist der Seegang auf den meisten Kursen im Gegensatz zu "Wave Race 64" recht ruhig, die Oberfläche sieht dennoch umwerfend realistisch aus. Besonders beeindruckend fallen die Strecken mit niedrigerem Wasserstand aus: Hier könnt Ihr dank der her-



Ob sonnenbeschienene Flüsse im Wald oder künstliche Schwimmbad-Kurse: Abwechslung wird bei "Splashdown" groß geschrieben.



Sea-Doos eignen sich zu hohen Sprüngen: Mutige Raser wagen in der Luft tempo-steigernde Kunststücke (oben).

vorragend inszenierten Transparenzeffekte sogar bis auf den Grund blicken. Natürlich erzeugt Eure Fahrt auch Wellen, die sich physikalisch korrekt ausbreiten – da nimmt man sogar Stürze in Kauf, um sich an der heftigen Wasserbewegung zu ergötzen.

Naturgemäß sind bei den Rennstrecken keine Berg- und Talfahrten wie auf festem Boden möglich, für ausreichend Abwechslung ist trotzdem gesorgt: Die rund 20 Pisten führen Euch um die ganze Welt und fordern Euer ganzes Können. An der amerikanischen Küste etwa sind lange Geraden an der Tagesordnung, während verwinkelte Kurse in Städten wie Venedig oder Nizza mit engen Kanälen und

scharfen Kurven Euer Feingefühl verlangen. Damit Ihr nicht nur in reines Tempoholen verfallt, wollen zudem Bojen korrekt umfahren werden: So fällt Ihr eine Energieleiste, die Euch zu entsprechend höherer Motorleistung verhilft. Noch schneller pumpt Ihr diese allerdings aufs Maximum, wenn Ihr die zahlreichen Rampen zur Ausführung von Tricks nutzt. Rund 30 unterschiedlich schwere Kunststücke hat jeder Fahrer im Repertoire – sind sie jedoch nicht vor der Landung abgeschlossen, kommt's zu einem saftigen Bauchplatscher. //s



Auf dem offenen Meer trotzt Ihr dem Wellengang (links), bei Stadtkursen kämpft Ihr gegen Mauerabgrenzungen (oben).

SPLASHDOWN

GEWISSE RENNSPIEL

HOCHSTUFTIG INFOTRAMES

IN VERKEHR NOVEMBER 2002

Schickes Sea-Doo-Rennen auf über 20 abwechslungsreichen Kursen: Zwar gibt es keinen brachialen Seegang, dafür lockt ein anspruchsvolles Fahrverhalten Eures Vehikels und die akkurate, optisch ansehnliche Simulation der Wasserphysik.

Dreamcast

WORMS
WORLD PARTY
29.-DM

TOURNA
29.-DM

TONY HAWK'S
PRO SKATER
49.-DM

DINO CRISIS
29.-DM

FF
59.-DM

29.-DM

RAINBOW SIX
- SIEGE
39.-DM

TOMB
RAIDER
THE CURSE
39.-DM

Dreamcast

39.-DM

39.-DM

Die totale Erinnerung

Versöhnung zwischen Dreamcast- und PS2-Fans: Segas "Headhunter" jagt nun auf beiden Konsolen skrupellose Organhändler.



"Headhunter" überzeugt wie "Resident Evil Code: Veronica" mit dramatischen Kameraperspektiven



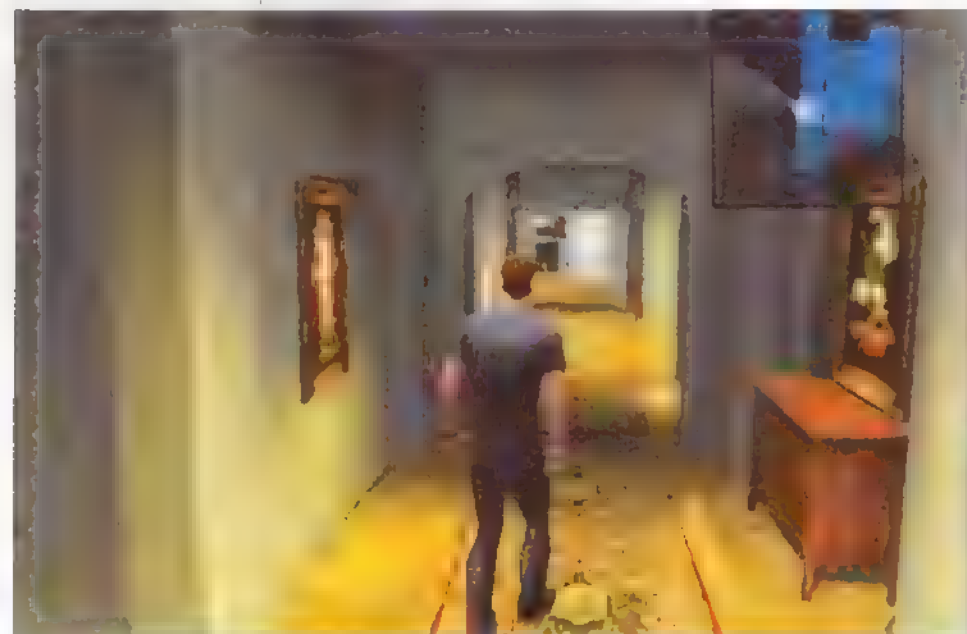
Los Angeles, in einer düsteren Zukunft: Der Gegensatz zwischen Arm und Reich ist größer denn je und in den Straßen blüht die Kriminalität. Die Polizei wird dem brutalen Bandentreiben nicht mehr Herr und so ent-

schließen sich die verantwortlichen Politiker, das privat finanzierte Anti Crime Network (ACN) aus der Taufe zu heben. Ausgebildete Kopfgeldjäger hetzen fortan gesuchte Straftäter durch die Stadt der Engel. Gefasste Kriminelle stehen anschließend vor einer makabren Wahl: Entweder bezahlen sie für ihre Verbrechen mit harter Münze oder sie werden um einige Organe 'erleichtert'. Menschliche Spender sind seit den immensen Fortschritten in der Gentechnik zu einem der wertvollsten Güter geworden. Die wohlhabende Bevölkerungsschicht verlängert mit fremden Organen regelmäßig ihr exaltiertes Leben – der Otto-Normal-Bürger wird dagegen von

Krankheiten dahingerafft.



Im FMV-Intro erlebt Ihr Jack Wades Flucht aus einem geheimen Labor – ob der Typ im Schutzanzug seinen Zorn überlebt?



Im Haus von Angela Stern sucht Ihr nach Hinweisen auf den Mörder ihres Vaters und frischt gleichzeitig Eure Gedächtnislücken auf



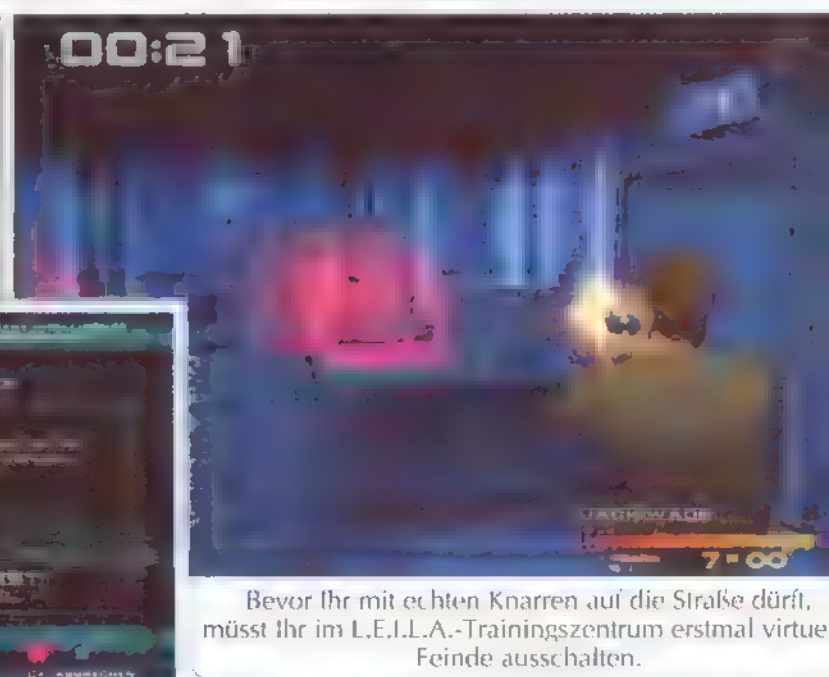
Gefahr im Verzug: Auf dem detaillierten Radar erkennt Ihr Position und Bewegungsrichtung Eurer Gegner. Wichtige Orte sind zudem mit farbigen Punkten markiert.

Der Fall Jack Wade

In "Headhunter" schlüpft Ihr in die Rolle eines coolen, braungebrannten Typs, der eines Tages in einem Sicherheitslabor erwacht – gerade noch rechtzeitig, denn in Schutzanzüge gekleidete Gestalten wollten sich gerade an ihm zu schaffen machen. Doch Ihr könnt die Wissenschaftler überwältigen und mit einer Pistole aus dem Gebäudekomplex fliehen. Ihr lauft so schnell wie Euch die Füße tragen, doch nach mehreren Kilo-

metern brecht Ihr völlig erschöpft bewusstlos zusammen.

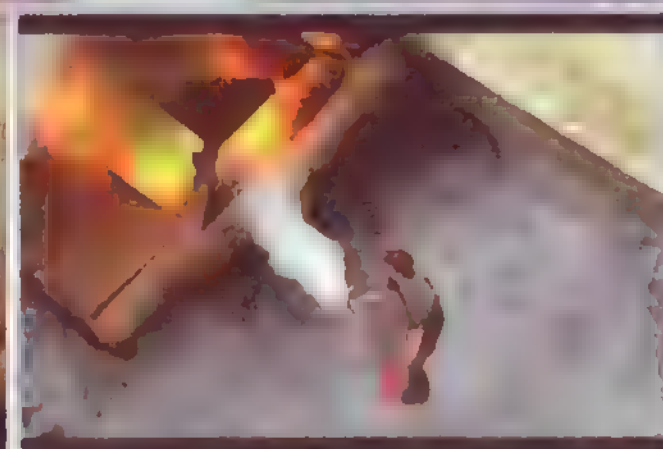
Einige Tage später kommt Ihr in einem Krankenhaus wieder zu Euch – ohne Erinnerung an das frühere Leben und Eure Identität. Ein mysteriöser Besucher klärt Euch schließlich auf: Euer Name lautet Jack Wade und Ihr seid seit acht Jahren bester Mitarbeiter der ACN, die Nummer Eins der Kopfgeldjäger. Bruchstückhaft kommt die Erinnerung zurück – die Spezialwaffen, die das menschliche Gehirn töten, den Körper allerdings unversehrt lassen, das virtuelle Training im L.E.I.L.A.-Zentrum, die Verbrecher-



Bevor Ihr mit echten Knarren auf die Straße dürft, müsst Ihr im L.E.I.L.A.-Trainingszentrum erstmal virtuelle Feinde ausschalten.



Mit Taktik zum Erfolg: Um zu überleben, müsst Ihr clever aus der Deckung agieren und die Gangster mit gezielten Schüssen erledigen.



Eure Feinde gehen mit äußerster Brutalität vor: Ein wichtiger Informant wurde in seinem Auto gegrillt.

datenbank. Als eine Angela Stern schließlich auftaucht und Euch bittet, die Mörder ihres Vaters (dem ehemaligen ACN-Chef) zu finden, geht der Schlamassel erst richtig los.

Einzelkämpfer

Im Haus von Angela erfahrt Ihr mehr über Sterns Wirken und Eure Verbindung zu ihm. Nach einem kurzen Gespräch mit der hübschen Blondine besteigt Ihr ein heißes Motorrad und gebt ordentlich Gummi. Euer Ziel: Das L.E.L.L.A.-Zentrum in der nächsten Stadt, denn nur mit der entsprechenden 'Headhunter'-Lizenz erhaltet Ihr Zugang zu Waffen und Verbrecherdatenbank. Doch bevor Ihr in den Akten schnüffeln dürft, gilt es, vier VR-Prüfungen zu bestehen.

Der erste Test ist nicht sonderlich schwer – Checkpoints in einer belebten Stadt mit dem Zweirad abfahren schafft Ihr mit links.

Die weiteren Übungen sind da schon anspruchsvoller: Ähnlich wie in "Metal Gear Solid 2" müsst Ihr aus der Third-Person-Perspektive herumstehende Objekte intelligent als Deckung nutzen und ungesehen Wachen passieren – ein detaillierter Radar am oberen Bildrand hilft mit exakter Positionsangabe der Feinde. Jack kann sich zudem auf Knopfdruck mit dem Rücken an die Wand pressen und so schmale Simse überqueren oder um die Ecke linsen. Betätigt Ihr die R-Taste, schnellt der Held aus der Deckung hervor und visiert den nächsten Gegner im Blickfeld an. Praktischerweise könnt Ihr mit gezogener Waffe weiter-

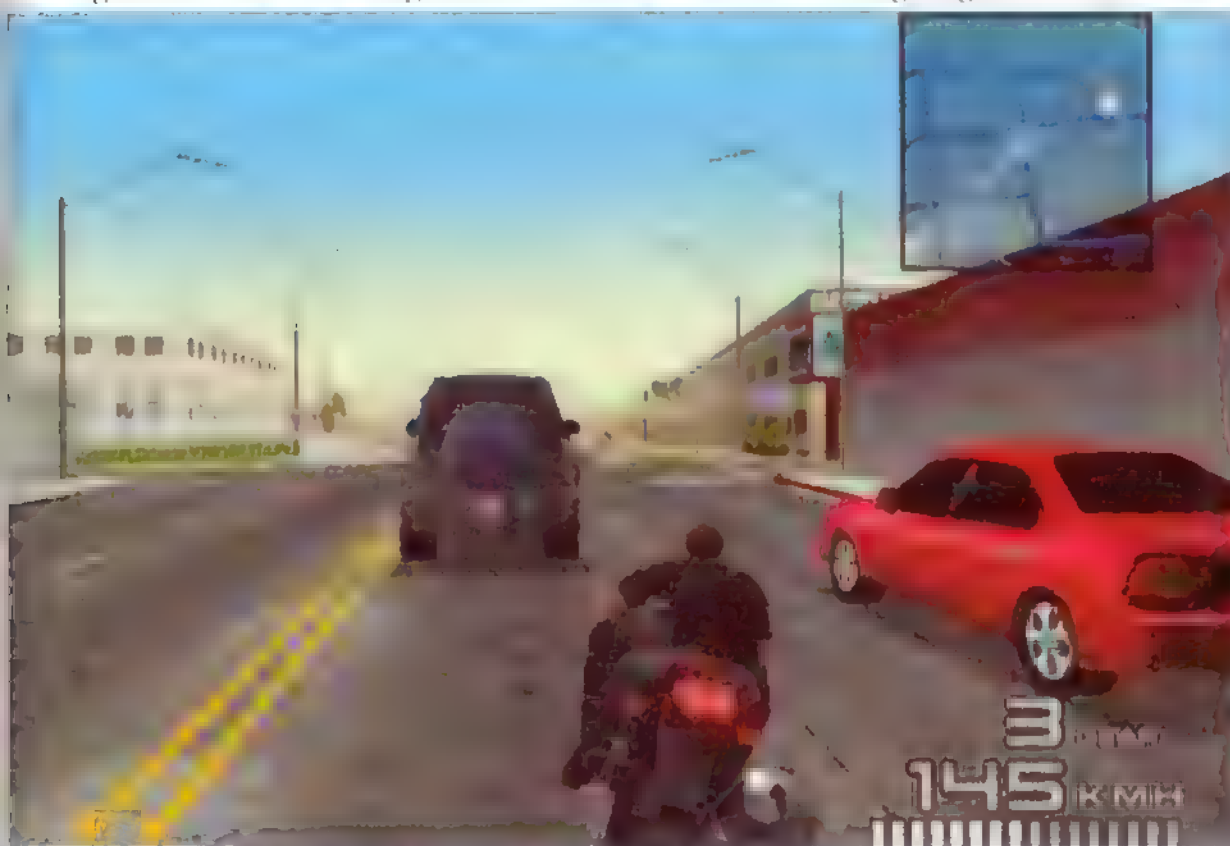
laufen und somit flüchtende Gangster verfolgen und gleichzeitig weiter unter Beschuss nehmen. Setzt diese Techniken geschickt ein und die 'Headhunter'-Basis-Lizenz, eine Hightech-Armbanduhr mit Funkgerät sowie zwei Spezialpistolen wandern in Jacks Tasche. Damit macht Ihr Euch auf

den Weg zu einer nahegelegenen Tankstelle, wo sich angeblich zwei Informanten aufhalten. Also ab aufs Motorrad und mit Vollgas durch den Berufsverkehr. Am Ziel angekommen erwarten Euch bereits mehrere schwerbewaffnete Mitglieder einer Motorradgang – jetzt dürft Ihr die gelernten Fähigkeiten im Ernstfall erproben. Bei dem Schusswechsel bersten die Glasscheiben des Tankshops im Kugelhagel. Blechdosen fliegen durch die Luft und die Zapfsäulen stehen plötzlich in Flammen. Die beeindruckende Optik der uns vorliegenden Dreamcast-Version kommt dabei zu keiner Zeit ins Stocken, die 3D-Umgebung begeistert mit hochwertigen Texturen, die sogar Einschusslöcher zeigen.

Auf einer Sony-Veranstaltung abseits der diesjährigen ECTS stand auch die PS2-Umsetzung zum Probespiel bereit. Erster Eindruck: Nahezu kein sichtbarer Unterschied im Vergleich zum Original. Trotz der noch frühen Alpha-Version hat uns "Headhunter" mit spannender Story, ausgefeiltem Kampfsystem, abwechslungsreichen Aufträgen und detaillierter Polygon-Optik in den Bann gezogen. Ob Jack Wade allerdings auch den MANIAC-Test mit Bravour besteht, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe. os



Nicht nur Container oder Wände geben Euch Schutz vor feindlichen Kugeln, kniend hinter Kisten ausharren hat die gleiche Wirkung.



Wer braucht schon Hightech-Autos à la James Bond: Ein cooler Kopfgeldjäger braust mit einem spritzigen Motorrad von einem Ort zum anderen.

HEADHUNTER

GENRE ACTION-ADVENTURE

HERSTELLER SEGA

D-RELEASE NOVEMBER

"Metal Gear Solid" trifft "Operation Winback": Ausgefeilte Gangster-Jagd mit interessanter Story, taktisch angehauchtem Kampfsystem und hervorragender 3D-Optik.

Operation

Microsoft rüstet auf: Mit der Xbox Conference Summer wurden die Weichen für einen erfolgreichen Nippon-Start gestellt.

Gründe, warum die Xbox niemals gegen PS2 & Co. bestehen kann, finden notorische Microsoft-Hasser und engstirnige Single-Format-User genug: Klobiger Controller, teures Gerät, fehlende Killer Applications und das sichere Scheitern in Japan – einem der wichtigsten Märkte der Welt. Ursache dieser Prophezeiung ist die Zurückhaltung japanischer Entwickler bei der Unterstützung der Xbox, und ohne deren typisch fernöstliche Produkte wie Mech-Taktik, Kulleraugen-RPGs oder Pferdesims ist im Land des Lächelns kein Staat zu machen. Auch wenn sich manche der obigen Argumente nicht von der Hand weisen lassen, das Japan-Problem scheint gelöst – seit der Xbox-Konferenz in Tokio sind die Karten neu gemischt. Nicht nur, dass dort 20 Titel vorgestellt wurden, die um den Xbox-Start in Japan erscheinen sollen, auch drei wichtige Hersteller haben sich zu der Gates-Konsole bekannt: Atlus, From Software und Namco. Gerade letztere Zusage sollte Sony schlucken lassen: Mit gleich vier Titeln kommen auf das Microsoft-System einige mögliche Verkaufsförderer zu, nicht nur in Japan. So wird ein geheimes Action-Adventure-Projekt und ein neues "Ridge Racer" ebenso für die Xbox erscheinen wie "Soul Calibur 2" und "Dead to Rights" – der actionreiche (und ehemalige PS2-) Third-Person-Titel könnte gerüchtehalber zu einem Xbox-exklusiven Spiel werden.



Microsoft-D-Day im Glückszahlenformat: Die Xbox erscheint am 22.2.2002 in Japan.

Spiele-Prominenz

Auch andere gediente Chefs und erfahrene Entwickler sprachen sich positiv über die Xbox aus und präsentierten reichlich neues Spielmaterial, das in Clips über die Leinwand flimmerte. Die wichtigsten Starttitel lassen auch die Herzen des westlichen 'Normal'-Publikums höher schlagen: Konami, Sega, Capcom und Teemo stellten ausschließlich klangvolle (und bereits weitgediehene) Projekte zur Schau, die allesamt nach PAL-Land kommen sollten. Leider hält sich ersterer Hersteller etwas bedeckt, wenn es um spezifische Features von "Silent Hill 2" geht: Außer, dass bei der Xbox-Version das Dauergegriesel der PS2-Fassung entfallen soll, sind keine Änderungen bekannt. Ebenfalls beinahe fertig gestellt ist "Airforce Delta 2" (bei uns "Deadly Skies") – mittlerweile stehen in dem Jetkampf-Simulator 70 Maschinen und bis zu 40 Szenarien zur Wahl. Sega stellte indes eine aufgebohrte Umsetzung der Rennsimulation "Sega GT" vor; an Spielmechanik und Physik wird nichts geändert, allerdings soll der Fuhrpark um einige Nettigkeiten erweitert werden. Neben detailreicher, abgefahrterer Optik erwarten Euch beim Inline-Skate-Nachfolger



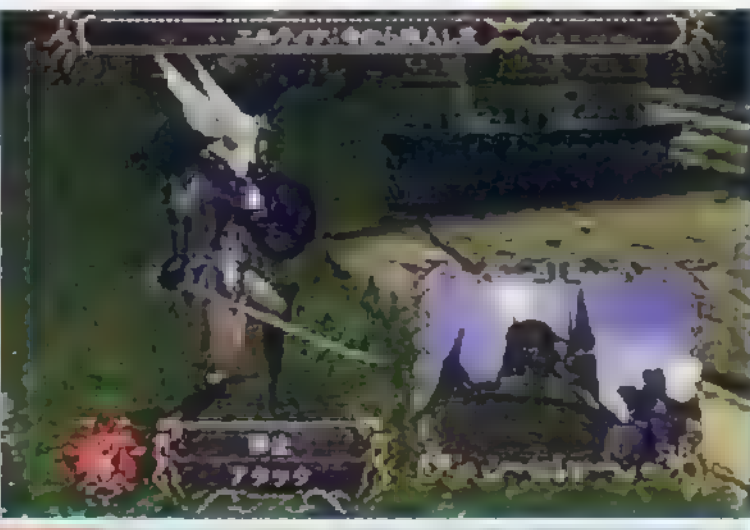
Oh glückliche Asiaten: Der japanische Controller lässt sich auch ohne Riesenpranken umfassen.



Jetzt auch ohne Grauschleier: Am Xbox-"Silent Hill 2" wird sich nur die Optik dezent ändern.



Drei neue Charaktere und brillante Grafik locken "DoA"-Fans an die Xbox

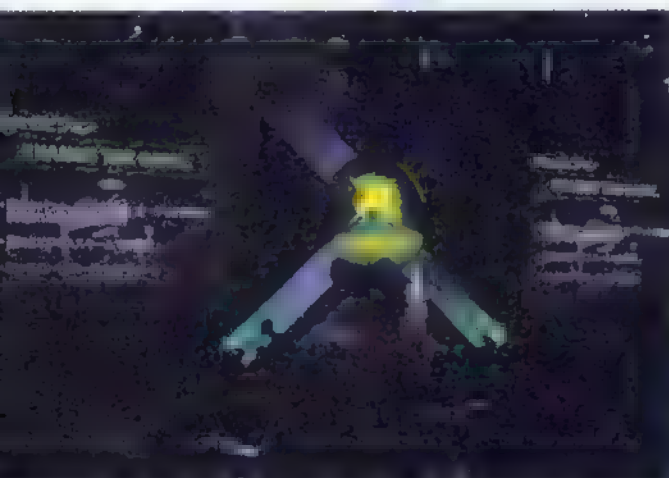


From Software bedient zum Start japanische Leib- und Magengenes: Mech-Action in "Mura-kamo" (links) und das Taktik-RPG "Gaia Blade".



Optisch durchschnitten, inhaltlich über alle Zweifel erhaben: Segas Rennsimulation "GT 2002".

Japan

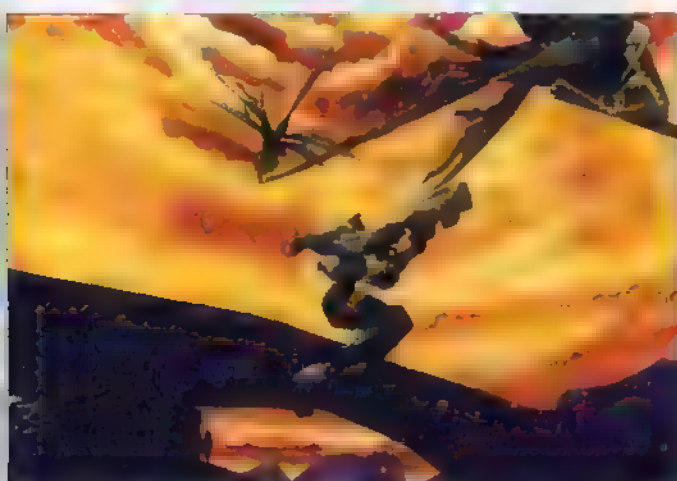


Auf der Konferenz bekannten sich mit Namco, Atlus und From Software drei neue Namen zur Microsoft-Konsole.

"Jet Set Radio Future" neue Tricks, eine zusätzliche "Boost"-Fähigkeit und coole Blur-Effekte. Zudem wird ein simultaner Multiplayer-Modus eingebaut. Auch Tecmo's "Dead or Alive 3" ist weit gediehen (soll der Titel doch bereits zum US-Start der Xbox Anfang November erscheinen) und lässt nach wie vor auf einen effektgespickten Parade-Prügler hoffen. Capcom feilt inzwischen an "Genma Onimusha": Die Umsetzung des PS2-Action-Adventures wird neben aufgebohrter Optik auch einen erhöhten Schwierigkeitsgrad bieten.

Geschmacksfrage

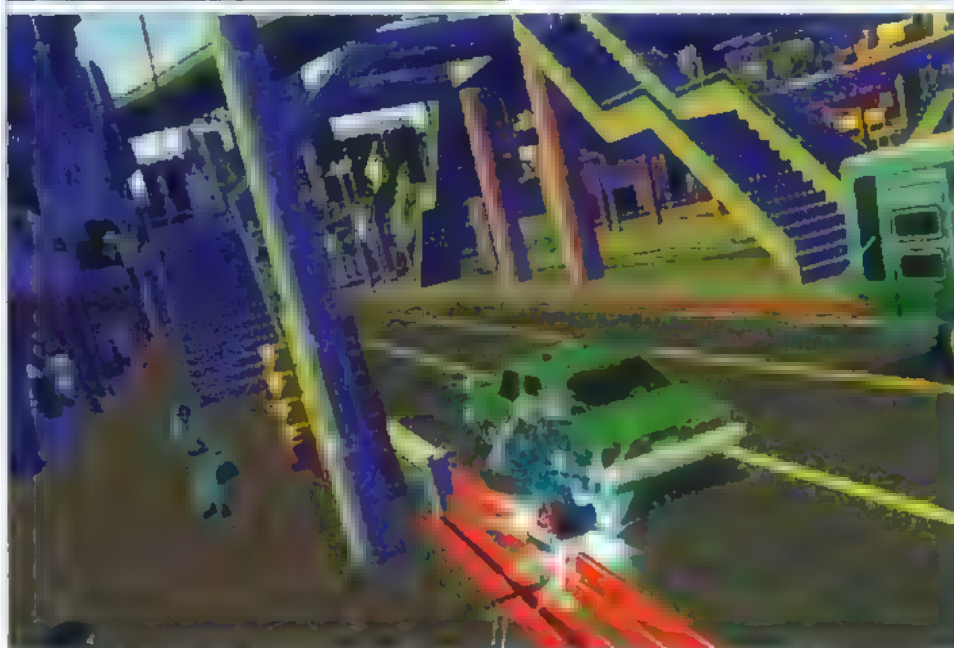
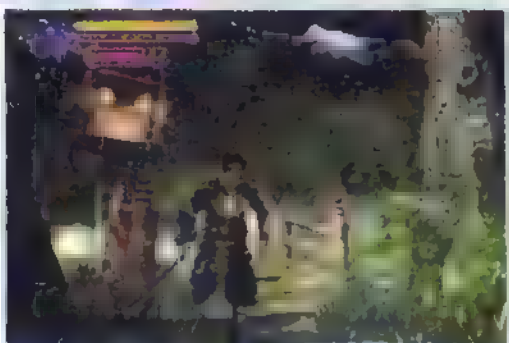
Neben dem brillant aussehenden, missionsbasierten Racer "Double S.T.E.A.L." von Bunkasha wurden auf der Konferenz auch noch jede Menge Titel vorgestellt, die wohl nur wenige Spielerherzen außerhalb Japans erwärmen. So erhält die Xbox mit "Style Laboratory" eine Mode- und Laufstegsimulation, From Software steuert mit "Gaia Blade" ein Rollenspiel der "Eternal Ring"-Macher und mit "Murakumo" klassisches Mech-Geballer bei. "Kingdom under Fire 2" bedient Fantasy-Echtzeitstrategiefans und "Metal Dungeon" Action-RPG-Metzler. Projekte, die der Xbox in Nippon eine Chance gegen die PS2 gäben, sind also zur Genüge in der Mache – allerdings hat die ganze Sache für japanische Konsolen-Enthusiasten einen dicken Haken.



Auch der Sega-Shooter "Gun Valkyrie" soll unter den Starttiteln im Februar 2002 sein



Capcoms "Genma Onimusha" stellt den PS2-Kollegen grafisch in den Schatten



Die Zukunft des Inline-Skatens: Smilebits innovativer Dreamcast-Trendsport-comic nutzt die Xbox-Leistung für die Darstellung opulenter Stadtszenarien.

Um nämlich mit einer breit gefächerten Softwarepalette an den Start gehen zu können, musste dieser weiter verschoben werden, als Microsoft im Vorfeld geplant hatte. Als Tag Eins auf der Zockerinsel steht nun der 22. Februar 2002 fest. Für einen noch nicht angekündigten Preis geht die Xbox, mit einem Controller und AV-Kabel ausgestattet, erst drei Monate nach den USA an den Start. Wir Europäer sind trotzdem wie gewohnt als letzte dran, wann genau, erfährt Ihr in der nächsten Ausgabe. sf



"Jet Set Radio Future" wartet mit einem schicken Blur-Effekt auf

Mögliche Starttitel in Japan

AIRFORCE DELTA 2	Konami	Flugsimulation
CASTLE OF SHIKIGAMI	Mi-Pic	Action
DEAD OR ALIVE 3	Tecmo	Beat'em-Up
DOUBLE S.T.E.A.L.	Bunkasha	Rennspiel
EX-CHASER	Idea Factory	Action-RPG
GAIA BLADE	From Software	Taktik-RPG
GENMA ONIMUSHA	Capcom	Action-Adventure
GUN VALKYRIE	Sega	Action
JET SET RADIO FUTURE	Sega	Geschicklichkeit
KABUKI WARRIORS	Genki	Beat'em-Up
KINGDOM UNDER FIRE 2	Phantagram	Echtzeitstrategie
METAL DUNGEON	Panther Software	Action-RPG
MURAKUMO	From Software	Mech-Action
MYST 3 EXILE	Mi-Pic	Adventure
RELICS - THE ABSOLUTE SPIRIT	Bothtec	Action-RPG
SEGA GT-2002	Sega	Rennspiel
SILENT HILL 2	Konami	Action-Adventure
STYLE LABORATORY	Raits	Modellsimulation
TRANSWORLD SURFING	Infogrames	Surfspiel
TRIANGLE AGAIN	Mig Entertainment	Comic-Adventure
WORLD BILLIARDS TOURNAMENT	Ask Corporation	Sport

PLAY HOUSE

LOGO



Game Cube Hardware:

(Konsole inklusive Controller und Spannungswandler)

Tagespreis erfragen!

Game Cube Spiele:

Wave Race "Blue Storm"

Luigi's Mansion

Sega's Super Monkey Ball

Pikmin

Stardox Adventures

Super Smash Brothers Melee

Preis auf Anfrage!!!

Unser Service beinhaltet:

- Expresslieferung •
- Vorbestellservice •
- Alle Neuheiten sofort Lieferbar •
- Günstige Preise + günstiges Porto •

Bestell-Hotline

Montag – Freitag
10.00 – 20.00 Uhr

☎ 0 61 92 / 29 18 10

Annahmeverweigerung
wird mit den entstandenen Lieferkosten von
20,- DM berechnet. Alle Trademarks sind
eingetragene Warenzeichen des jeweiligen
Herstellers. Druckfehler und Irrtümer
behalten wir uns vor!



PLAY HOUSE

Fliegende Festung

An Bord eines mächtigen "Dropship" nehmt Ihr den Kampf gegen Terroristen und Schurkenarmeen auf.

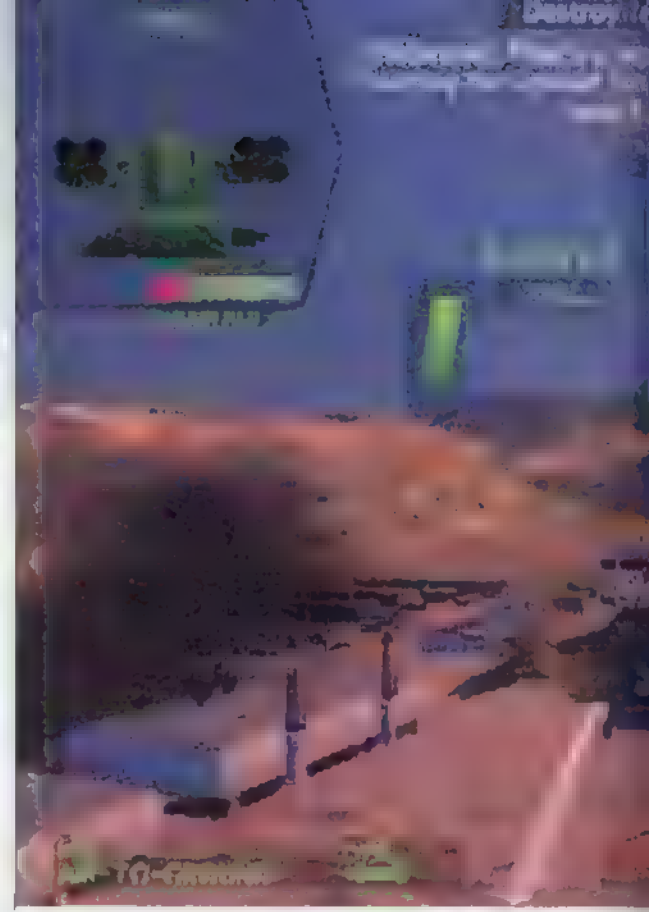
Freunde militäristischer Flugaction mit leichtem Simulationstouch wurden auf den Konsolen bislang sträflich vernachlässigt. Zumindest auf der PS2 scheint das anders zu werden, denn nach Cores "Thunderhawk" (siehe Seite 66) öffnet mit "Dropship" nun auch Sony den Hangar. Als Pilot der "United Peace Force" (kurz UPF) rückt Ihr den bösen Buben in aller Welt auf den Pelz. Dabei seid Ihr allerdings nicht wie sonst üblich auf Euch allein gestellt, sondern agiert meistens im Verband mit diversen anderen Einheiten. Diverse Besonderheiten Eures Fliegers machen diesen zum integralen Bestandteil der Eingreiftruppe, so kann er z.B. durch seine



flexiblen Triebwerke sowohl als Senkrechtstarter in unwegsamem Gelände agieren, als auch bei knapp 2.000 Sachen Luftkämpfe mit gegnerischen Jets ausfechten.

Allzweck-Waffe

Leistungsstarke Turbinen, eine riesige Raketenzuladung und viel Stauraum für



Die Wüste lebt: In der afrikanischen Einöde zerbombt Ihr die Stellungen von fiesen Terror-Organisationen. Oben seht Ihr eine eingblendete Funkmeldung.



Im Hover-Modus werden vor allem die Hubschrauber zu einer lästigen Bedrohung

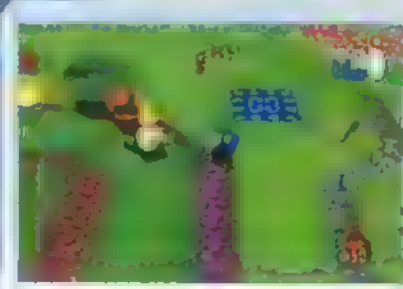
Fußsoldaten oder Panzer – das sind die Kennzeichen Eures Fluggeräts. Diese Eigenschaften machen das "Dropship" extrem vielseitig, dementsprechend unterschiedlich gestalten sich auch die Missionen im Spiel: Mal transportiert Ihr Mannschaft oder Material ins Kampfgebiet, mal rettet Ihr verschollene Scouts hinter den feindlichen Linien. Dabei lässt sich die auf den ersten Blick recht schwerfällige Maschine dank der genauen Steuerung und dem präzisen Einsatz der analogen Buttons recht elegant steuern:



Im gepanzerten Transporter brettet Ihr durch die Landschaft (links) oder klemmt Euch hinter das MG (rechts)

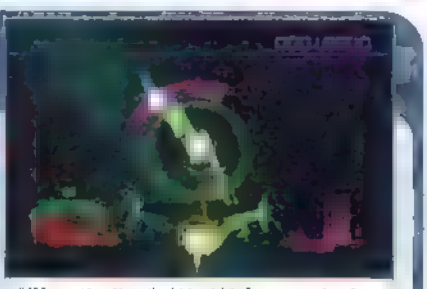


Hausgemacht

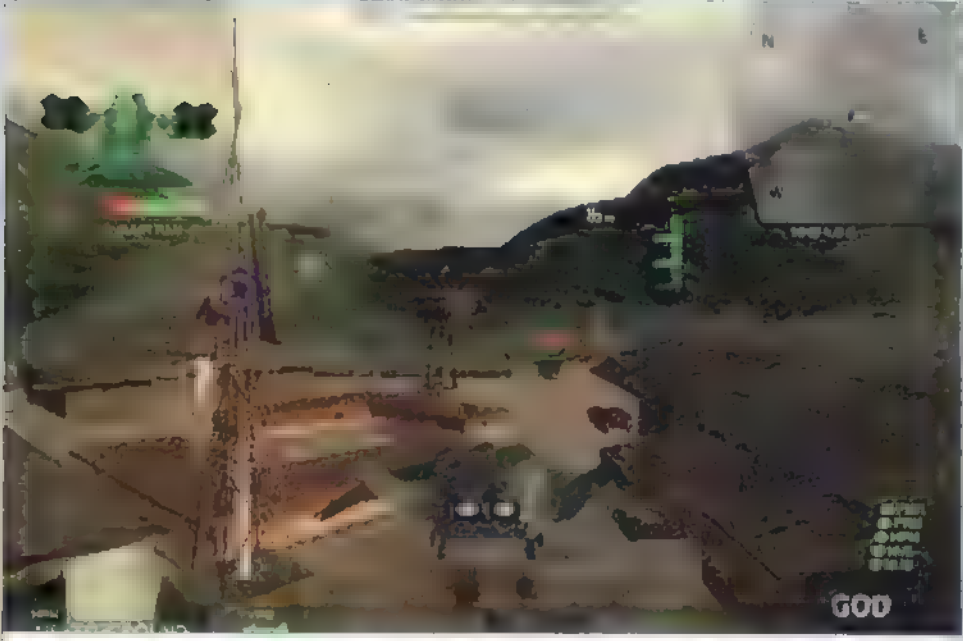


"Team Buddies": Camdens nettes Strategiespiel wurde kaum beachtet.

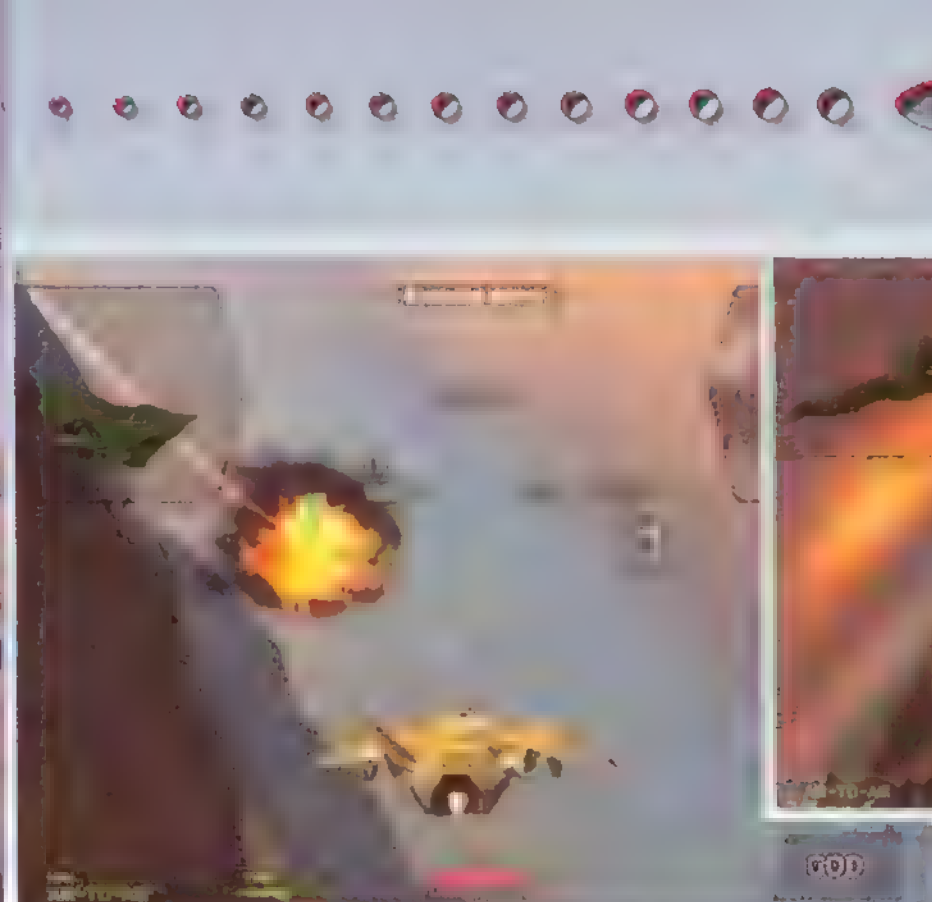
DAS SONY-EIGENE ENTWICKLUNGSSTUDIO im Londoner Stadtteil Camden hat bislang nur recht unspektakuläre PSone-Spielereien entwickelt. "Blast Radius", "Kingsley" und "Team Buddies" stammen aus den Camdener Hallen, "Dropship" ist das erste PS2-Projekt der Engländer. Demnächst wird das Studio allerdings mit den Kollegen aus Soho (ebenfalls ein Londoner Stadtteil) zusammengelegt. Dort werkelt man zurzeit am Mammut-Projekt "The Getaway", auch PSone-Titel wie "Porsche Challenge" oder "Fußball Live" stammen aus Soho.



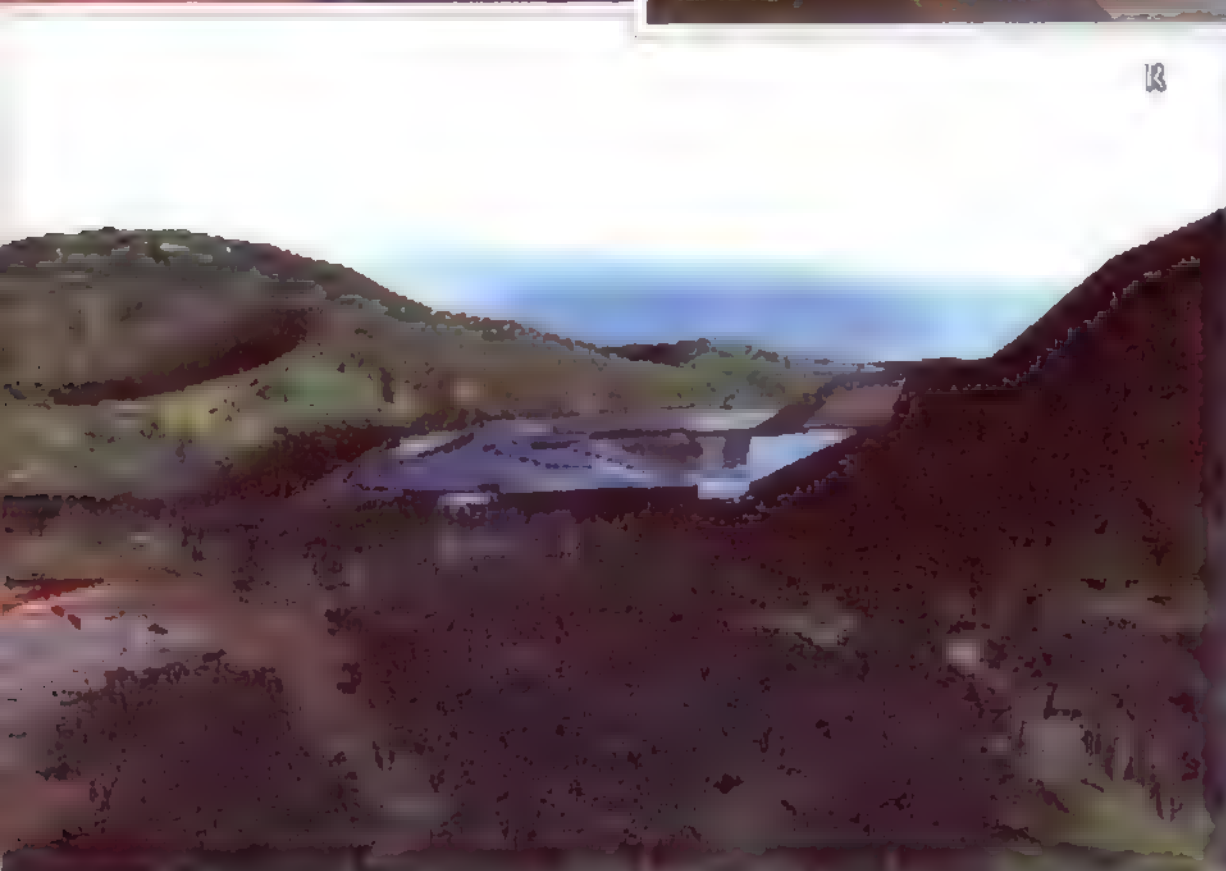
"Blast Radius": Die Weltraum-Action im "Colony Wars"-Stil erschien bereits 1998.



Dank Eurer Hover-Triebwerke könnt Ihr bequem über der Basis schweben und in aller Ruhe die Radarstationen ausschalten – solange niemand zurückschießt.



Top Gun: Nach ein bis zwei Rakettentreffern zerbersten gegnerische Jagdflugzeuge in effektvollen Explosionen.



Im Replay bewundert Ihr die besten Flugmanöver aus verschiedenen Kameraperspektiven, auch Matrix-ähnliche Momentaufnahmen beim Raketenabschuss gibt's zu sehen.

Die Senkrechtstarter-Fähigkeit des Fliegers ermöglicht punktgenaues Aufsetzen und Manövrieren dicht über dem Boden, auf Wunsch übernimmt aber auch der Computer den komplizierten Landevorgang. Wenn Ihr nicht gerade Fracht im dicken Bauch Eurer Maschine habt, bombardiert Ihr gegnerische Lagerhallen, zerstört Bodenfahrzeuge und Raketenabwehrstellungen oder sprengt ganze Basen. Wenn das nicht reicht, der stürzt sich mit aktiviertem Nachbrenner in den Luftkampf und holt per MG oder Stinger-Raketen Jagdmaschinen und Kampfhubschrauber vom Himmel.

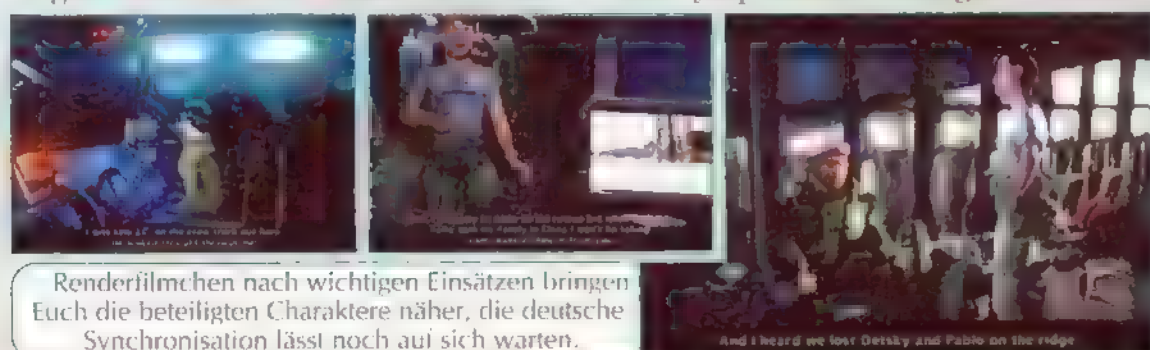
Afterburner

Meistens fordern die "Dropship"-Einsätze die Beherrschung der Maschine in jeder Flugsituation, denn oft ändert Euer Kom-

mandant während der Mission die Ziele. Per Funk haltet Ihr Kontakt mit der Einsatzleitung, auch Kollegen wie Flügelmäänner oder Marine-Truppen melden sich auf diese Weise und gehen einen Kommentar zur aktuellen Lage ab. Für die nötige Übersicht sorgt Euer Bordcomputer, der eingehende Nachrichten aufzeichnet, eine taktische Karte bietet und Euch über die aktuellen Ziele auf dem Laufenden hält. Manchmal verlässt Ihr sogar den Flieger und nehmt hinter dem Steuer eines Panzerwagens Platz. Den lenkt Ihr dann durch Wüstendünen und Waldgebiet, um herumstreunende Leute aufzusammeln oder nach einem Absturz den gegnerischen Truppen zu entkommen. Dabei dürft Ihr nicht nur Gas geben, sondern Euch auch hinter den Geschützturm klemmen und Helis sowie Jeeps via MG zerlegen. Zwischen

den Aufträgen in Südamerika, Afrika und Asien spinnen kurze Filmchen eine kleine Geschichte um die UPP-Truppen, aus gesichtslosen Polygonmännchen, die Ihr nur durch das Zoom-Objektiv aus dem Cockpit beobachtet, werden so Soldaten mit Persönlichkeit.

Technisch gibt sich "Dropship" solide: Die Bodentexturen wirken relativ steril, dafür gibt's beeindruckende Explosionen, wann immer Ihr eines der einfach gestalteten Gebäude hochjagt. Auch die Fahrzeugmodelle sind meist simpel gehalten und müssen mit wenigen, spärlich texturierten Polygonen auskommen. Dafür bleibt das Geschehen flüssig – meist seid Ihr sowieso weit vom gerade gesprengten Feind entfernt. *dm*



Renderfilmchen nach wichtigen Einsätzen bringen Euch die beteiligten Charaktere näher, die deutsche Synchronisation lässt noch auf sich warten.

DROPSHIP

GENRE ACTION

HERSTELLER SONY

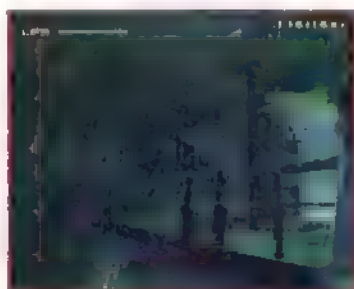
ERSCHEINUNG NOVEMBER 2001

Actionreicher Flugzeugspaß mit leichtem Simulationseinschlag: Ein vielseitiger Flieger, präzise Steuerung, knifflige Bodenmissionen und fordernde Einsätze begeistern Luftkampf-Fans.

USA: Terror wirkt sich auf Spieleveröffentlichungen aus

Die erschütternden Anschläge in den USA haben nicht nur Einfluss auf Weltwirtschaft, Mobilität der westlichen Hemisphäre und unser aller Sicherheitsgefühl, auch der Videospielmarkt ist von den Wahnsinnstaten der Terroristen betroffen. Und dies nicht, weil Entwicklerstudios oder Publisherbüros von den Attentaten in New York und Washington betroffen gewesen wären. Der Grund, warum etliche Produkte in näherer Zukunft wohl nicht erscheinen werden oder klammheimlich ihren Weg in die Regale finden, sind moralisch-ethische bis firmenpolitische Entscheidungen. Sämtliche Titel, die Flugzeuge, Terroristen oder Manhattan als Spielumgebung zum Inhalt haben, werden überdacht.

So diskutiert die Führungsriege bei Konami, ob man am Novemberstart von "Metal Gear Solid 2" in den USA festhalten soll. Der Spionagethriller spielt in New York. Held Snake führt dort einen Kampf gegen ein Terrorkommando. Sony hat "als ein Zeichen von Respekt" die Veröffentlichung von "Twisted Metal: Black" und "Dropship" verschoben – in der Autozerstörungsjahre kann ein Bonuscharakter Flugzeuge vom Himmel holen, der kriegerische Flugsimulator beinhaltet einschlägige Nahostmissionen. Bei Ubi Soft wird über eine Verschiebung sämtlicher Tom-Clancy-Produkte nachgedacht. Bizarre Creations überarbeitet womöglich den Xbox-Racer "Project Gotham Racing" wegen der originalgetreuen Nachbildung Mannhattans. Sega hat die geplante US-Veröffentlichung des Dogfight-Spiels "Propeller Arena" auf unbestimmt verschoben, diverse PC-Spiele sind ebenfalls betroffen. Weitere Titel könnten in den kommenden Wochen folgen.



Diverse Spieleveröffentlichungen (oben "Metal Gear Solid 2", "Propeller Arena") stehen auf dem Prüfstand

US-Verteidigungsministerium nutzt "Rogue Spear"

Ubi Soft hat den taktischen 3D-Shooter "Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear" an das amerikanische Verteidigungsministerium lizenziert. Entwickler LB&B Associates programmiert auf Basis der Spieleroutinen spezielle Trainingsmissionen, die Antiterrorereinheiten zur Verfeinerung ihres Könnens dienen sollen. Allerdings werden mit "Rogue Spear" keine Schießübungen durchgeführt, das Augenmerk richtet sich auf die planerische Vorbereitung einer Mission und die Teamarbeit während der Durchführung. Der Deal wurde knapp zwei Wochen vor den Terrorattacken abgeschlossen.



US-Antiterrorereinheiten trainieren mit Ubi Softs "Rogue Spear"

GEHAKT



KEINE FRAGE, der feige Anschlag auf die amerikanische Zivilbevölkerung und das Schicksal Tausender hat uns alle zutiefst erschüttert und zu recht drücken ungezählte Menschen ihre Betroffenheit, Anteilnahme und Verbundenheit aus. Und ebenfalls keine Frage: Wir können alle in der gewonnenen Erkenntnis, was wichtig und was unwichtig ist in unserem Leben, ohne Probleme auf ein paar Dutzend fragwürdige Spiele verzichten. Von der heftigen Reaktion der Publisher bin ich dennoch etwas irritiert: Waren diese Spiele vorher nicht gewalttätig? War es bis zum 11.9. witzig, Leute virtuell zu ermorden, Nahostländer in einer Simulation mit einem Bombenteppich zu belegen oder Feindmaschinen von Himmel zu holen? Ganz plötzlich sind diese Inhalte moralisch bedenklich, und nur herzlose Unmenschen vergnügen sich mit ihnen. Für mich zeigt das Publisherverhalten vor allem eines: Moral im Spiele-Business ist eine verlogene Gratwanderung zwischen Umsatzmaximierung und möglichst unbefleckter weißer Weste.



BERICHTE,
ANALYSEN UND TRENDS
AUS DER SPIELESZENE

Aller Anfang ist schwer: PS2-Starter-Kit von Mad Catz

Hardware-Profi Mad Catz hat ein Herz für PS2-Neulinge: Im "PS2-Starter-Kit" befinden sich Joypad, DVD-Fernbedienung und Verlängerungskabel – alles zusammen für schlappe 90 Mark.

Das "Dual Force 2"-Pad ist nicht nur schwer, sondern auch sehr gut verarbeitet. Leider liegt das Accessoire durch die etwas eckigen Griffe nicht so perfekt in der Hand wie das Sony-Original. Auch die Analog-Sticks weisen weit weniger Widerstand auf als der "Dual Shock 2".

Die fast schon winzige Fernbedienung fügt sich zwar gut in die Hand ein, da die kleinen Knöpfe aber nahezu identische Abmessungen besitzen, fällt das Drücken der gewünschten Taste schwer. Darüber hinaus sind die Kommandos unpraktisch verteilt – eine sinnvolle Prioritätensetzung hätte dem schnuckeligen Geher nicht geschadet. Wenigstens ist das Empfangsteil durchgeschliffen, was nerviges Ein- und Ausstöpseln des Pads vermeidet.

Das stabile Verlängerungskabel erweitert schließlich Euren Aktionsradius um knapp 2,30 Meter.



PS2-Starter-Kit	
Mad Catz	
SYSTEM	PREIS
PS2	90 Mark
Annehmbar: Joypad, Fernbedienung und Verlängerungskabel im Bundle.	

Activision weiter auf Superheldenkurs

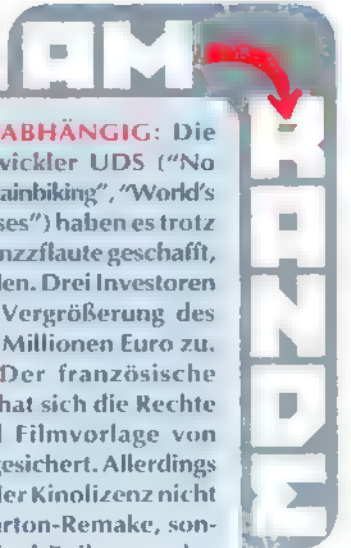
Nach den Zeichenstift-Heroen Spider-Man und X-Men will Activision weitere Marvel-Charaktere digital ausschachten. Dank eines Handels mit dem Comic-Giganten besitzt man die weltweiten Rechte, PC- und Next-Generation-Titel basierend auf den "Fantastischen Vier" und "Iron Man" zu entwickeln und zu veröffentlichen. Beide Serien werden momentan zu Filmplots verarbeitet: 20th Century Fox dreht mit den vier Freunden. New Line Cinema plant einen Streifen mit dem Eisenmann. Da beide Filme erst Ende 2003 Anfang 2004 in die Kinos kommen sollen, wird die Veröffentlichung zugehöriger Spiele frühestens in etwa zwei Jahren stattfinden.



Digitale Pop-Panne: THQ schnappt sich Britney Xbox: Online-Ausverkauf in 30 Minuten

Längst verdrängte Erinnerungen an die Film- und Videospielauftritte der "Spice Girls" drängen sich auf: Das trällernde Bauchfrei-Püppchen Britney Spears lässt sich von THQ die Portokasse aufbessern. Gleich vier Jahre lang darf der amerikanische Publisher Spiele auf PC, PS2 und GBA veröffentlichen, die die Pop-Göre zum Inhalt haben. Der erste Britney-Titel soll im Frühjahr 2002 erscheinen – wetten, dass alle halbwegs ernsthaften Zockerschon zu diesem Zeitpunkt "Baby, do that to me no more time" auf den Lippen haben.

Lin grundlegendes Interesse an der Microsoft-Konsole scheint es zumindest in den USA zu geben. In einer konzertierten Vorverkaufsaktion mit Amazon hat der Spielzeugmulti Toys'R'Us auf seiner Webseite seine gesamte Ration des 'Xbox Premier Pack' innerhalb einer halben Stunde abgesetzt. Das Paket für 500 US-Dollar (ca. 1.060 Mark) enthält neben einem zweiten Controller, einem Konsolenkoffer und einem 6-monatigen 'Electronic Gaming Monthly'-Abo die drei Spiele "Tony Hawk's Pro Skater 2x", "Munch's Oddysee" und "Project Gotham Racing". Was zunächst nach beeindruckendem Kundeninteresse klingt, erlaubt leider wenige Rückschlüsse auf die tatsächliche Akzeptanz der Xbox: Zum einen wurde die PS2-Erstliefermenge bei einer ähnlichen Toys'R'Us-Aktion innerhalb von 25 Sekunden ausverkauft, zum anderen gibt es keine Angabe über die Zahl der abgesetzten Xbox-Pakete.



UDS WEITER UNABHÄNGIG: Die schwedischen Entwickler UDS ("No Fear Downhill Mountainbiking", "World's Scariest Police Chases") haben es trotz internationaler Finanzflaute geschafft, Kapitalgeber zu finden. Drei Investoren schießen für eine Vergrößerung des Unternehmens 2,3 Millionen Euro zu. **AFFEN BEI UBI:** Der französische Publisher Ubi Soft hat sich die Rechte an der Buch- und Filmvorlage von "Planet der Affen" gesichert. Allerdings handelt es sich bei der Kinolizenz nicht um das aktuelle Burton-Remake, sondern um die Original-Reihe aus den Sechzigern. PSone-, GBA- und Game-Boy-Color-Versionen des Affentheaters sind in Planung. **COLIN KOMMT:** Dass Codemasters ihre höchst erfolgreiche Rallye-Serie weiterführen würden, war schon lange klar. Nun gibt's die offizielle Bestätigung und erste Renderstudien zu dem Produkt. 40 Leute arbeiten momentan an dem Projekt, über unterstützte Systeme ist noch nichts bekannt – firmenintern wird aber von einem Multiplattformtitel gesprochen. **"FINAL FANTASY 10" IM JANUAR:** US-Spieler und europäische Importfreunde dürfen ab Januar 2002 das erste PS2-"Final Fantasy" ins Laufwerk schieben.

Bleem emuliert weiter: "Tekken 3" auf Dreamcast

Zwar hatten die amerikanischen Playstation-Emulations-Experten Bleem nach "Gran Turismo 2" eigentlich "Metal Gear Solid" im Auge, nun hat man sich aber für "Tekken 3" auf Dreamcast entschieden. Die GD, mit der Ihr den Namco-Prügler in ungeohnter Qualität auf Eurer Sega-Konsole spielen dürft, wurde kürzlich fertiggestellt und die Produktion hat bereits begonnen. Außer geringerer Pixellei wird Slowdown- und Balkenfreiheit auf PAL-Dreamcasts versprochen. Wir hoffen, das Produkt nächste Ausgabe testen zu können.



Videospiele ohne Kompromisse
Die Freiheit 14 - 34117 Kassel
Tel. & Fax: 0561 - 12477
Versand Tel.: 0561 - 7393801
Email: info@funtronixx.de



Sony Playstation 2

Konsole	799,00 DM	R. Evil Code Veronika X**	119,90 DM
Age of Empire 2**	119,90 DM	Rune**	109,90 DM
Black & White dt.**	109,90 DM	Silen Hill 2	109,90 DM
Bundesliga Manager X dt.**	109,90 DM	The Bouncer	109,90 DM
Capcom vs. SNK**	109,90 DM	Unreal Tournament	119,90 DM
Crazy Taxi dt.	99,90 DM		
Devil May Cry**	119,90 DM		
Extermination	109,90 DM		
Extreme G	109,90 DM		
F-1 2001 (EA Sports)**	109,90 DM		
Fifa 2002**	109,90 DM		
Formel Eins 2001 dt.	109,90 DM		
Fur Fighters plus dt.	109,90 DM		
Giants dt.**	109,90 DM		
Gran Turismo 3	119,90 DM		
Gran Turismo inkl. Lenkrad**	333,00 DM		
Gun Griffon Blaze	109,90 DM		
Hidden Invasion dt.**	109,90 DM		
James Bond 007:im Kreuzfeuer**	119,90 DM		
NBA Street	109,90 DM		
NHL 2002**	109,90 DM		
Madden NFL 2002**	109,90 DM		
Monkey Island	109,90 DM		
MTV Musik Generator 2	109,90 DM		
Onimusha Uncut	119,90 DM		
Operation Winback dt.**	109,90 DM		
Red Faction dt.	109,90 DM		

Actionfiguren
ab 24,90 DM
PC Games
im FUNSHOP!

** Liefertermin bitte erfragen!

Game Boy Advanced
 Konsole 249,00 DM
 Spiele auf Anfrage

Versand per Nachnahme,
 Porto + Verp. 13,50 DM
 zzgl. 4 DM Nachnahmegebühr

Nintendo 64 Spiele

Konsole Bundle mit 4 Spielen	299,00 DM
Boot CD für Importspiele	39,90 DM
Keyboard	49,90 DM
Joypad	59,90 DM
18 Wheeler dt.	79,90 DM
Alien Front inkl. Micro	139,90 DM
Alone in The Dark dt./Uncut**	99,90 DM
Bleemcast: Metal Gear Solid	29,90 DM
Carrier	89,90 DM
Confidential Mission dt.	89,90 DM
Conflict Zone	99,90 DM
Crazy Taxi 2**	89,90 DM
Daytona USA dt.	89,90 DM
Dragon Riders dt.**	89,90 DM
Evil Dead dt.	99,90 DM

Dreamcast

Evil Twin	99,90 DM
Fantasy Star Online 2	149,90 DM
Flogan Brothers	89,90 DM
Head Hunter**	89,90 DM
Heroes of Might & Magic 3	99,90 DM
Iron Aces	89,90 DM
Keydisk 2.0. Internetsoftware	49,90 DM
Outtrigger**	79,90 DM
Rouge Spear inkl. Mission Pack	89,90 DM
Shen Mue 2 **	109,90 DM
Skies of Arcadia dt.	89,90 DM
Sonic 2	89,90 DM
Stupid Invaders dt.	89,90 DM
Unreal- Tournament	109,90 DM
Virtua Tennis 2K	79,90 DM
Worms World Party	79,90 DM

www.funtronixx.de

Dies ist nur eine
 kleine Auswahl, alle
 Artikel finden sie in
 unserem Online
 Shop unter:

Exklusivität garantiert: Vier neue Xbox-Freunde



Microsoft hat vier Studios zu seiner Xbox-First-Party-Liste hinzugefügt: Die englischen Urheber der "Medievil"-Reihe Just Add Monsters sitzen nun ebenso im Xbox-Boot wie die US-Teams Mesa Logic (Atari-Games-Arcadespiele wie "Maximum Force"), Presto Studios ("Myst 3: Exile") und Studio Gigante (waren an der Entwicklung einiger hierzulande verbotener Prügelspiele beteiligt). Sämtliche Teams werben an Single-Plattform-Titeln, die unter dem Microsoft-Label veröffentlicht werden.

Glänzende Zukunftsprognosen für Handyspielereien

Der unabhängige Marktanalyst Datamonitor sagt für den amerikanischen Mobilfunkspiele-Sektor eine 18fache Umsatzsteigerung bis 2006 voraus. In den USA zocken momentan etwa 22 Millionen Menschen online mit ihrem Handy, weltweit sind es 120 Millionen. Etliche traditionelle Spiele-Publisher beteiligen sich bereits am Mobilfunkboom. Allerdings setze die immense Zunahme an Nutzern die fortschreitende Entwicklung neuer Techniken und schnellerer Verbindungen voraus, so Datamonitor.

Die Homestation: Microsofts vermeintliches Geheimprojekt

Mit einem Online-Artikel hat das britische Magazin PC Format die Gerüchteküche zum Brodeln gebracht. In dem Text wurde weltweit exklusiv die Homestation von Microsoft aufgedeckt: Laut PC Format arbeitet der Gates-Konzern heimlich an einem Hybriden aus Xbox und PC, der nicht aufrüstbar sein soll und mit Titel für beide Plattformen kompatibel ist. Dank diverser Anschlüsse und Features soll die Homestation als Entertainment-Plattform fungieren, die zum Spielen, Musikhören und Filmgucken geeignet sei. Da Microsoft erst die Xbox einführen wolle, halte man momentan noch einen Mantel des Schweigens über das Projekt. Firmenangehörige bezeichneten den Bericht als Ente.



PSone

- 1** *** Shoen, Dog's Mouth**
INFOGRAMES
Innovation wird belohnt: Infogrames' Comicspaß setzt sich an die Spitze.
- 2** *** H. H. H.**
UBI SOFT
Angehende Agronomen verziehen sich mit PSone und LCD-Monitor auf die Almhütte.
- 3** *** Cryo**
CRYO
Cryo hat ein Adventure veröffentlicht, ohne uns zu informieren – nicht ohne Grund...
- 4** *** In einem Land... Racing Adv.**
TDK INTERACTIVE
Und noch ein Produkt, das so schlecht war, dass die Presse außen vor gelassen wurde.
- 5** *** Bandai/Infogrames**
Endlich macht sich der fiese Pokémon-Clone auf den Weg nach unten.

PS2

- 1** *** Gran Turismo 3**
SONY
Wen wundert's: "GT3" fährt auf Platz 1 und macht sich's hier wohl ein Weilchen bequem.
- 2** *** XG2: Extreme G-Racing**
ACCLAIM
Acclaim kann's doch noch: Die ultraschnelle Raserei geht in die Next-Gen-Runde.
- 3** *** Onimusha**
CAPCOM/EA
Kurzes Vergnügen an der Spitze: Samanosuka hält die Dämonen des Desinteresses nicht auf.
- 4** *** Red Faction**
THQ
Bis "Deus Ex" und "Agent under Fire" vergnügen sich 3D-Fans mit dem Mars-Abenteuer.
- 5** *** Hudson/Virgin**
Prügelfreunde warten auf Nachschub und vertreiben sich derweil mit Mittelmaß die Zeit.

Selbstmordattentate schwächen Nintendo-Aktie

Nie sämtliche Aktienmärkte weltweit war auch die japanische Börse nicht von massiven Kursverlusten in Folge des verheerenden Anschlags auf die USA ausgenommen. Allerdings erwischte es die Nintendo-Aktie heftiger als andere Werte: Sie erreichte einen Jahrestiefststand. Hauptgrund für das Misstrauen der Anleger ist die Befürchtung, das USA-Geschäft (mittlerweile der wichtigste Heimkonsolenmarkt für Big N) mit dem Gamecube könnte unter den Attacken und nachfolgender Rezession bzw. Kaufunlust leiden. Analysten halten die Angst für unbegründet, da Kinder die Hauptzielgruppe seien, und die würden sich das Gerät so oder so zu Weihnachten bzw. zum Geburtstag wünschen. Auch die Kurse von Square, Sega und Namco gaben nach, allerdings blieben diese unter den Nintendo-Verlusten.

Sony-Fernbedienung: PS2 als vollwertiger DVD-Player

Illzu gerne preist Sony die PS2 als vollwertigen DVD-Player an. Dass dazu jedoch mehr gehört, als einen Film ohne Murren abzuspielen, dürfte jeder PS2-Nutzer mit DVD-Leidenschaft bereits zu spüren bekommen haben. Die Navigation durch die zahlreichen Menüs sowie das Abrufen der Player-Grundfunktionen via Joypad ist ein Graus und vergällt so manchem den Heimkinogenuss. Abhilfe schafften hier bisher Fernbedienungen von Drittherstellern. Jetzt präsentiert Sony endlich ihre eigene Interpretation eines sinnvollen Gebers: Neben der professionellen Fernbedienung samt nicht durchgeschliffener Empfangseinheit befinden sich die passenden Batterien sowie eine CD mit entsprechendem Treiber-Update in dem Karton. Vor dem Filmgenuss müsst Ihr letzteres Programm (2,2 MB groß) auf eure Memocard kopieren. Dann stehen Euch auch neue Funktionen wie Anzeige der Spieldauer oder Wiedergabe in Zeitlupe zur Verfügung. DVD-RegionX-Benutzer müssen für Filmwiedergabe in Farbe anschließend neue Codes (siehe www.dvdregionx.com) eingeben.



DVD-Fernbedienung	
Sony	
SYSTEM	SEITE 100
PS2	60 Mark
So macht DVD auf der PS2 Spaß. Prädikat: Absolut empfehlenswert!	

Nintendo 64

- 1** *** Perfect Dark**
RARE
Alte Bekannte von 1 bis 5: Langsam schleicht sich Langeweile in die N64-Charts ein.
- 2** *** The World is Not Enough**
ELECTRONIC ARTS
Da hilft weder Joanna noch James: Wir wollen neue Titel sehen, oder einen vorgezogenen...
- 3** *** Banjo-Tooie**
RARE
...Gamecube-Start. Denn die ganzen alte Rare-Kamellen haben wir schon durchgezockt.
- 4** *** Mickey's Speedway**
RARE
Selbst der nette Disney-Funracer holt keinen mehr so recht hinter'm Ofen vor.
- 5** *** Mario Party 3**
NINTENDO
Ganz zu schweigen von dem Mario-Minispielen. Nintendo: Her mit der neuen Hardware.

Dreamcast

- 1** *** Indiziert**
CRAVE
Das kommt davon, wenn man zu exakt konvertiert: Inhaltsgleich zum blutigen PC-Produkt.
- 2** *** Alone in the Dark 4**
INFOGRAMES
Der Grusler hält sich wacker: Sein Glück, dass "Code: Veronica X" nicht in PAL kommt.
- 3** *** Unreal Tournament**
INFOGRAMES
Als einer der wenigen nichtindizierten Ego-Shooter behauptet "UT" seinen Platz.
- 4** *** Iron Aces**
XICAT
Zum zweiten Mal die Warnung: Dieses Fliegerspielchen macht keinen Spaß.
- 5** *** Xicat**
Schneller Abgang: Nur kurz konnte sich der angegrautete Horrortitel oben halten.

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

Okttober	November	Dezember
Virtua Tennis 2 Sportspiel	Headhunter Action-Adventure	Shenmue 2 Action-Adventure
Paper Mario Rollenspiel	90 Minutes Sportspiel	Scooter Rac'n Rennspiel
Neconomicon Action-Adventure	Mario Party 3 Partyspiel	Parappa the Rapper Musikspiel
Dino Crisis 2 - Platinum Action-Adventure	Syphon Filter 3 Action	Everybody's Golf 3 Sportspiel
Time Crisis 2 Lightgun-Shooter	Maximo Action	Ecco the Dolphin Action-Adventure
Giants Action	Bayman M Multiplayer-Action	Jak & Daxter 3D-Jump'n'Run
Age of Empires 2 Strategiespiel	Lotus Challenge Rennspiel	Moto GP 2 Rennspiel

Nintendo liefert NES-Klassiker für Pocket PC

leine tragbare Rechner sind mächtig in Mode und die Spielehersteller reagieren darauf. Nun beteiligt sich auch Nintendo an der Versorgung von Pocket PCs mit Software. Als erste Titel für den Zarus von Sharp stehen "Balloon Fight" und "CluClu Land" – zwei NES-Klassiker aus den Achtzigern – in Entwicklung. Bereits im kommenden Monat werden japanische Nutzer die Spiele für 1.000 Yen (ca. 18 Mark) auf ihren tragbaren Rechner herunterladen können.

Konkurrenz für EA? Sega USA setzt voll auf Sport



auf der hauseigenen Konsole bewies der Dreamcast-Hersteller mit der "2K"-Serie zur Genüge, dass er eine echte Macht im Sportgenre darstellt. Nun dürfen sich auch Spieler aller anderen Next-Gen-Plattformen auf eine dicke Ladung Schweiß-Simulationen freuen – auf einer Konferenz, dem Sega Sports Summit, wurden etliche Titel angekündigt. So erhält die Xbox mit "NFL 2K2", "NBA 2K" und "College Basketball 2K2" drei Sega-Sports-Titel, allerdings wird es bei der ersten Welle noch keinerlei Online-Support geben. Ebenfalls frei von Internet-Optionen ist Segas erstes Gamecube-Sportspiel "NBA 2K2", das im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen soll. Die PS2 wird bereits im November 2001 mit "Virtua Tennis 2" beglückt, der "NBA"-Titel folgt im März 2002. Bleibt schlussendlich die Sega-eigene Konsole: Die letzten Dreamcast-Titel kommen aus den Disziplinen Tennis, Football, Basketball und Eishockey und erscheinen zwischen Oktober und Jahresende – allesamt bieten sie Online-Unterstützung. 20 Millionen Dollar Marketingbudget sollen Sega of America helfen, die Sports-Marke zu etablieren.

Sega arbeitet für McDonalds

Der Dreamcast ist zwar tot. Segas Hardware-Ingenieure haben aber dennoch alle Hände voll zu tun. Nun hat der japanische Hersteller mit dem Burger-Brater McDonalds einen Auftrag über die Entwicklung eines Touchscreen-Systems für die Ranzel-Restaurants abgeschlossen. Die interaktiven Bildschirme sollen kindgerechte Unterhaltung für die kleinen Gäste ermöglichen – ob auch Inhalte mit Sonic & Co. beigesteuert werden, wollte Sega Japan nicht kommentieren. In den kommenden Monaten sollen die Systeme in vier ausgewählten McDonalds-Filialen Tokios ausgetestet werden.

Wunde Finger: Spiele zum Downloaden bei D2

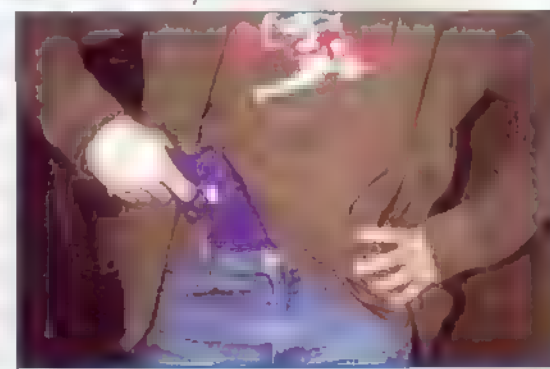
icher habt die "Jurassic Park"-inspirierte Werbung bereits gesehen: D2 Vodafone bietet seit kurzer Zeit das so genannte "D2 Load a game" an. Im Gegensatz zu SMS- oder WAP-Spielchen ladet Ihr Euch einen von momentan neun Titeln für einmalige 4,95 Mark auf Euer Handy. Neben dem Jump'n'Run "Jurassic Park 3" wird z.B. mit "Skate Kid" ein horizontal scrollender Geschicklichkeitstest und mit "Deca Challenge" ein "Decathlon"-Clone geboten. Da nach dem Download die Software im Handy-Speicher bleibt und offline betrieben wird, zahlt Ihr keine weiteren Verbindungsgebühren – außer Ihr überschreibt das Spiel mit einem neuen Download, verschickt per SMS einen High-Score oder holt Euch neue Level. Zwei Voraussetzungen für den Betrieb gibt es allerdings: Zum einen müsst Ihr D2-Kunde sein, zum anderen benötigt Ihr ein Handy der Marken 'Philips As@lis 288' oder 'Philips Xenium 9@9'.



D2-Zockerei: "Skate Kid" und "Jurassic Park 3".

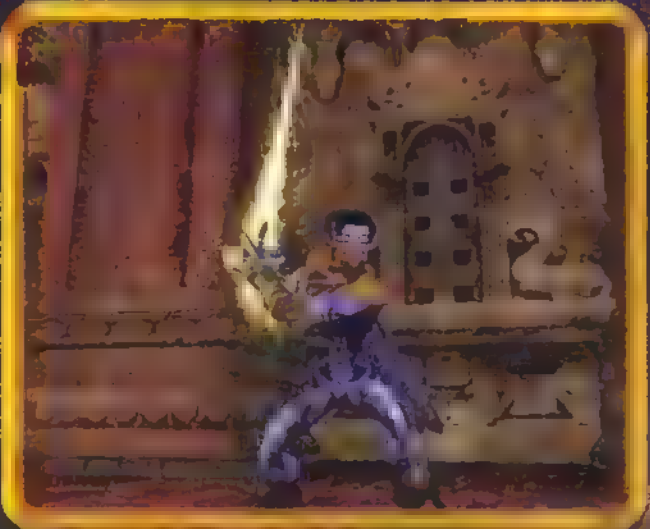
MANISCHER MOMENT

Redakteur in Not: Dass ein Besuch im Ausland kein Zuckerschlecken ist, musste Olli diesen Monat erfahren. Bei seiner London-(Tor)Tour klapperte er nicht nur drei Messen ab, der Arme hatte auch noch die Pflicht, sämtliche Partys abzuchecken – die Freude auf die Sony-Veranstaltung war entsprechend groß. Dass der Tag mit einem Feuerschrei um 7.00 Uhr begann, steckte Olli ebenso locker weg wie den stressigen Messtags. Als in der U-Bahn allerdings sein Gegenüber eine Pistole zückte und durchlud, packte ihn dann doch das Heimweh...



Ein echter Londoner MAN!AC hat immer seine Pistole in der Hose stecken

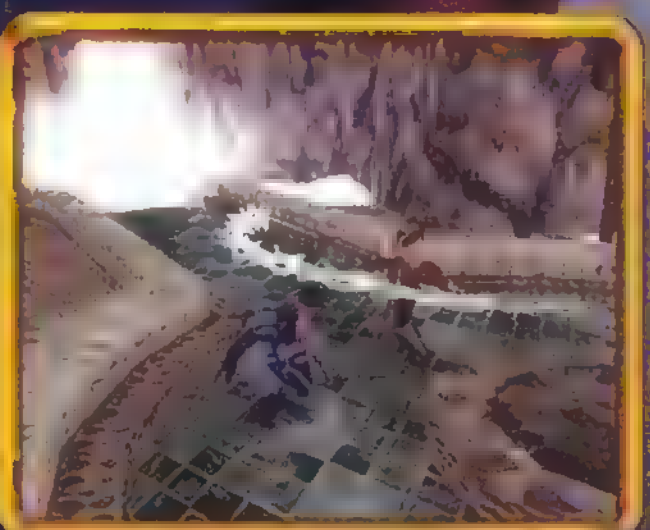
© 2001 Crystal Dynamics Inc. Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics Inc. Eidos Interactive Limited and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All Rights Reserved.



MIT NEUEN KRAFTEN AUSGESTATTET
WIRD RAZIEL OHNE PROBLEME DER
CRYSTAL DYNAMICS 2. WELT MIT
EINSCHÄTZUNG SUPER
(PLAYZONE 02/2001)



SOWOHL GRAFISCH ALS
SPIELERISCH HERAUSRAGEND
FANTASY-ABENTEUER MIT STARKER
HANDLUNG (OPM 01/2001)



POSGOTH LEBT ES WARTET
AUF SICH
(PLAYPLAYSTATION 01/2001)



SOLLTE DIE SPIELBARKEIT MIT GRAFIK
UND ATMOSPHERE GLEICHZEITIG
ERWARTET WPS EIN TOP-ACTION
ADVENTURE MIT DICHTER STORY
(OPM 2 002/2001)

ÜBERLASSE DAS SCHICKSAL
NICHT DEM ZUFALL.
RAZIEL IST ZURÜCK, UM DER
VERGANGENHEIT LIEBE
ZUKUNFT ZU GEBEN.



SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES



PlayStation®2



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

COMING NOW

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Arc the Lad Collection	Working Designs Rollenspiel	
Dragon Warrior 7	Enix Rollenspiel	
Hoshigami: Ruining Blue Earth	Atlus Strategiespiel	
Bomberman Online	Hudson Geschicklichkeit	
Conflict Zone	Ubi Soft Strategiespiel	
Tennis 2K2	Sega Sportspiel	
Gitaroo Man	Koei Musikspiel	
Harvest Moon: Save the Homeland	Crave Simulation	
Hot Shots Golf 3	Sony Sportspiel	
Okage: Shadow King	Sony Rollenspiel	
No One Lives Forever	Vivendi Universal Ego-Shooter	
Undying	Electronic Arts Ego-Shooter	

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Electronic Arts Jump'n'Run	
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft Jump'n'Run	
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	LucasArts Actionspiel	
Metal Gear Solid 2	Konami Action-Adventure	
Vampire Night	Namco Gun-Shooter	
Dead or Alive 3	Tecmo Beat'em-Up	
Halo	Microsoft Actionspiel	
Project Gotham Racing	Microsoft Rennspiel	

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Bahbapapa	Sunsoft Adventure	
Do Doi Pachi	Four Wins Actionspiel	
El Dorado Gate Vol. 7	Capcom Rollenspiel	
Pikmin	Nintendo Strategiespiel	
Bravo Music	Sony Musikspiel	
King's Field 4	From Software Rollenspiel	
Prehistoric Language	Sony Adventure	
The Yamamoto Line: Train Simulator Real	Sony Simulation	
TogeMax 3	Atlus Rennspiel	
WTA Tour Tennis	Konami Sportspiel	

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Zanac X Zanac	Compile Action	
Roommate Last Scene	Datam Polystar Adventure	
Choro Q High Grade 2	Takara Rennspiel	
Guilty Gear X Plus	Sammy Beat'em-Up	
Seaman	ASCII Simulation	

Spiel wird in Deutschland erscheinen
 Veröffentlichung in Deutschland realistisch
 Spiel erscheint nicht in Deutschland



Devil May Cry



Da kommt Freude auf: Nennt Ihr erstmal den Granatwerfer Euer Eigen, dann gibt's solch' geniale Explosionen im Sekundentakt – inklusive schmuckem Blur-Effekt.



Branchen-Oldie Capcom wird nicht müde, neue Genre-Begriffe zu erfinden: Das aktuelle PS2-Projekt von 'Mr. Resident Evil' Shinji Mikami läuft unter dem klangvollen Namen 'Gothic Action'. Diese Bezeichnung hat "Devil May Cry" zurecht verdient, denn schon im rasanten Echtzeit-Intro kracht und scheppert es an allen Ecken und Enden: In einer Vollmondnacht fällt plötzlich eine in schwarzes Leder gekleidete Frau vom Himmel und landet nach einem Kameraschwenk sanft auf der Straße. Szenen-

wechsel: Der weißhaarige Dante will soeben seine Detektei 'Devil May Cry' verlassen, als ein Motorrad ohne Vorwarnung mit brüllendem Motor durch den Haupteingang donnert. Von dem Zweirad steigt die bereits bekannte Lady und erzählt dem verdutzten Privatschnüffler pikante Details aus seiner Vergangenheit. Nach einem kurzen Geplänkel schleudert die Blondine Dante mit gekonnten Drehkicks zu Boden und rammt mit den Worten "Du bist also der legendäre Sohn des



Ein Fest für Architektur-Fans: Von griechischen Tempeln über romanische Festungen bis hin zu gotischen Kathedralen reicht die Spanne an 3D-Kunstwerken.



Gegnerparade: Die klapprigen (und, wie man sieht, leicht zerbrechlichen) Marionetten trifft ihr gleich zu Beginn...

dunklen Ritters Sparda" ein Schwert mitten durch seine Brust. Fürs krönende Finale packt sie das zentnerschwere Motorrad und wirft es mit voller Wucht auf den am Boden liegenden Schönling. Doch kurz vor dem Aufprall schlägt Dante die Augen auf, zieht seine beiden Pistolen und ballert die Maschine in Fetzen. langsam steht der weißhaarige Detektiv auf und zieht mit dem Kommentar, "Ich habe bereits als Kind entdeckt, dass in meinen Adern dämonisches Blut fließt", genüsslich das Schwert aus seinem Brustkorb. "Mein Name ist Trish", stottert die Blondine, "und ich bin nicht dein Feind. Vor 20 Jahren als deine Mutter und dein Bruder starben, erwachte der Höllenfürst Mundus und bereitet seitdem auf Mallet Island seine Rückkehr in die Welt der Lebenden vor."

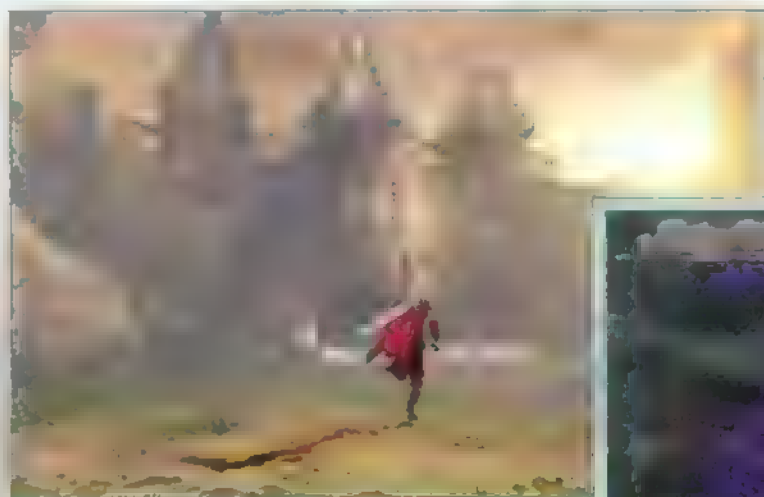
Fortan weilt Ihr als unerschrockener Dämonenjäger Dante auf dem Polygon-Eiland – die undurchsichtige Trish macht sich nämlich gleich zu Beginn des Abenteuers mit den Worten, "Wir treffen uns im Schloss", aus dem Staub. Die ersten Meter hinauf zu dem imposanten Gemäuer dienen Euch zur Eingewöhnung, denn anders als im typischen Capcom-Render-Horror ist die Umgebung komplett in Echtzeit berechnet. Ähnlich wie in "Resident Evil Code: Veronica" wird Euer Held aus wechselnden Perspektiven eingefangen – für Dynamik sorgen aufwändig insze-



...auf dem Schiff kämpft Ihr u.a. gegen zähe Echtenwesen, die Euch mit scharfen Krallen ans teure Outfit wollen.

nierte Kamerafahrten. Damit die Steuerung bei den sich ständig verändernden Ansichten nicht im Chaos endet, hat sich Capcom einen Kniff einfallen lassen: Zum einen bewegt sich der Held im Gegensatz zu den "Resident Evil"-Kollegen relativ zu seiner aktuellen Position, zum anderen behält der Dämonenjäger nach einem Perspektivenwechsel seine Laufrichtung kurzfristig bei – so habt Ihr genügend Zeit, Euch neu zu orientieren und auszurichten.

Habt Ihr den gewundenen Pfad zum Schloss erklommen, erwartet Euch im



Orientierungshilfen: Im Hinterhof weisen Euch gespenstische Lichter den Weg, auf der Karte ist der Zielpunkt leuchtend markiert (rechts).



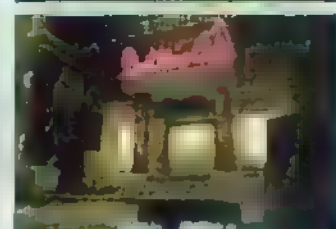
Die lästigen Schattenwesen verfolgen Euch das ganze Abenteuer über – mal mit überdimensionalen Scheren, mal mit Sensen bewaffnet.

Inneren eine prachtvolle Eingangshalle – und das Staunen über die geniale 3D-Optik beginnt. Was Euch in "Devil May Cry" an grafischen Details und verschwenderischem Polygon-Einsatz geboten wird, sucht momentan seinesgleichen. Zu den glänzend gezeichneten Texturen gesellen sich aufwändige Echtzeit-Schatten, brillante Lichteffekte und nahezu perfekte Animationen. So ergötzt Ihr Euch im Laufe der 23 Missionen beispielsweise an einem verfallenen Schlossgarten, der von dornigem Gebüsch überwuchert ist, reibt Euch angesichts eines akkurat nachgebildeten Segelschiffs verwundert die Augen und staunt über eine mächtige, gotische Kathedrale, durch deren Fenster romantisch die Sonne blinzelt.

Ein perfekter Ort also für Tagträumer und Künstler – wären da nicht Mundus' grausame Schergen: Marionetten mit messerscharfen Klingen an den Händen, geisterhafte Schattenwesen mit überdimensionalen



Der Nachfolger schon beschlossene Sache? Habt Ihr "Devil May Cry" durchgespielt, seht Ihr Dante und Trish in der gemeinsamen Detektei 'Devil Never Cry'. Kurz darauf verlassen die beiden schwerbewaffnet das Büro zu einem neuen Einsatz gegen das Böse... Klingt wie der Auftakt zum zweiten Teil, der Titel stünde mit "Devil Never Cry" jedenfalls schon fest.



Hinweis auf ein Sequel? Aus 'Devil May Cry' wird nach dem Durchzocken 'Devil Never Cry'.



Der Weg zu einer neuen Waffe ist beschwerlich: Zuerst müsst Ihr Plattformen aktivieren, um anschließend mit gezielten Hüpfen die begehrten Feuerhandschuhe zu ergattern. Danach dürft Ihr die magischen Helfer an den "Sanduhren" mit zusätzlichen Special-Moves aufpowern – das nötige Kleingeld vorausgesetzt (von links nach rechts).



Der gigantische Vogel ist (fast) nicht tot zu kriegen: Nach mehrmaligen Treffern...



Nach einem harten Kampf habt Ihr es dennoch geschafft – oder kommt er nochmal wieder?



...beharkt Euch das wild flatternde Dämonenvieh mit magischen Blitzen, die Dante kurzfristig lähmen.

Sensen oder Scheren, reptilienhafte Wesen mit spitzen Klauen sowie glühende Totenschädel tauchen aus dem Nichts auf und wollen Euch ans rote Leder.

Zum Glück ist Held Dante von Beginn an mit Pistolenpaar und Schwert ausgestattet. Auf Tastendruck ballert und schlitzt Ihr Euch durch das Dämonenpack, dass nur so die Fetzen fliegen. Je effektvoller Ihr die Bösewichte

zurück in die Hölle schickt, umso besser fällt die Bewertung, am Ende eines Abschnitts aus. Dabei dürft Ihr zudem Gebrauch von Dantes Dämonenabstammung machen und via L1-Taste kurzzeitig in den 'Devil'-Modus wechseln. In diesem Zustand stehen dem Helden besondere Kräfte zur Verfügung, die ihm z.B. zu schnelleren Bewegungen und durchschlagenderen Attacken verhelfen. Erledigte Feinde hinterlassen rote Orbs, die Ihr nach erfolgreichem Abschluss einer Mission gegen hilfreiche Items

oder Power-Ups für Eure Waffen eintauschen dürft. So legt Ihr die Zähler u.a. in kurzes Schweben, stärkere Klingen, einen explosiven Faustschlag oder einen wuchtigen Feuerkick an. Extras wie Energiesterne, befristete Unverwundbarkeit und eine Weihwasserbombe komplettieren das Angebot. Ist Euch Fortuna hold, dann findet Ihr nach dem Ableben eines Gegners einen



Sogar in den wenigen Schwimmsequenzen müsst Ihr Euch mit Höllencreaturen herumschlagen



Jeder sollte regelmäßig Blut spenden: Der Held Dante setzt diesen Rat tatkräftig um und lässt die Marionette mit einer Schwertkombo zu Boden.

grünen Orb, der Eure Lebensleiste wieder auffrischt. Darüber hinaus stoßt Ihr in den weitläufigen Arealen ab und an auf bessere Wummen: Angefangen von einer Shotgun über eine Eisenbolzen verschießende Kanone für Unterwasser-Ausflüge bis hin zu einem brachialen Granatwerfer reicht Dantes Waffenarsenal. Die Vielfalt an Kombo-Moves und Kriegsgerät könnt Ihr bei den dicken Zwischengegnern gut gebrauchen: So wollen u.a. eine fette Vogelspinne, ein gigantischer Rabe sowie ein fliegender Teufel erledigt sein, bevor Ihr Mundus höchstpersönlich gegenüber steht.

Im Gegensatz zu "Resident Evil" verzichtet "Devil May Cry" auf eine ausladende Hintergrundgeschichte, die dünne Story um Rache und Familienbande entfaltet sich in wenigen Echtzeit-Zwischensequenzen. Der Drang, die lose aneinander gereihten Level durchzuzocken, kommt vielmehr von der unglaublich packenden Atmosphäre, die Euch mit brillanter 3D-Optik und hervorragendem Surround-Sound sofort in den Bann schlägt. Das Kampfsystem offeriert viele taktische Möglichkeiten und reizt auch nach längerem Spielen noch zu Metzeleien. Darüber hinaus sorgen ein Dutzend Geheimmissionen und einige freispielbare Charaktere für längerfristige Motivation – denn das stylische Dämonenschlachten ist im ersten Durchgang bei normaler Schwierigkeit nach etwa sieben kurzweiligen Stunden vorbei. Über die teils verwirrenden Kameraperspektiven sollten Action- und Horror-Fans zudem gnädig hinwegsehen. os

870%

SYSTEM
PS2

HERSTELLER

Capcom

WBO-RELEASE

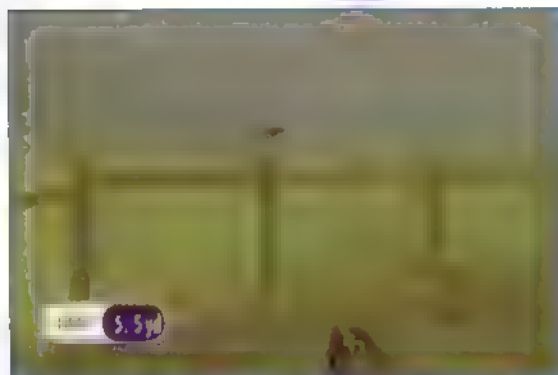
November

Nie war Monstermetzeln schöner: Lasst Euch von der brillanten Optik und der donnernden Surroundkulisse verzaubern!



Sega Bass Fishing 2

Gadget Racers



Im Frühen fischen: Zwar ist die realistische Grafik recht detailreich, dafür aber lang nicht mehr so bunt wie im Vorgänger.



Einfallsreich: Habt Ihr die aufblasbaren Polster eingekauft, schwimmt Ihr über Gewässer, statt am Grund entlang zu tuckern.



Japan bei Nacht: Die für das Erscheinungsbild von Tokio typische Neonreklame darf natürlich auch in der Spielzeugversion nicht fehlen.



Multitap-Power: Bis zu vier menschliche Teilnehmer dürfen bei Rennen und Rammwettbewerben an den Start.



PS-Monster und Rennboliden sind schon eine feine Sache, doch eine Nummer kleiner geht es auch: Das ist die Devise der "Gadget Racers", denn hier braust Ihr mit niedlichen Spielzeugautos über den Asphalt. Eilige Raser schnappen sich im Arcade-Modus ein vorgegebenes Vehikel und treten gegen bis zu zwei Dutzend Konkurrenten zu einem schnellen Rennen an oder wagen ein Spielchen gegen Freunde: Ein bis vier Teilnehmer versuchen im Splitscreen, als Erste die Zielflagge zu erreichen, sich gegenseitig von einer Plattform zu schubsen oder im James-Dean-Stil rechtzeitig vor einer Klippe zu bremsen. Kernstück von "Gadget Racers" ist allerdings der Grand Prix. Wenn "Gran Turismo 3" eine Stufe zu komplex war, liegt hier genau richtig: Mit einem Standard-Vehikel tretet Ihr zu ersten Rennen an. Vom Preisgeld rüstet Ihr kräftig auf: So

gönnt Ihr Euch zur Leistungssteigerung bessere Reifen, stärkere Motoren, Heckspoiler oder ein Sportgetriebe – das restliche kostenpflichtige Angebot wie Lackierungen, Karosserien oder nostalgische Tachoanzeigen dienen dagegen lediglich ästhetischen Sammlerzwecken. Ungewöhnliche Objekte wie Flügel und Schwimmfüße haben allerdings auch einen praktischen Nutzen: Auf vielen der über 20 Strecken finden sich nämlich Passagen wie Gewässer oder Abgründe, die Ihr mit der passenden Ausrüstung deutlich besser meistert. Nicht fehlen dürfen natürlich weitere Herausforderungen wie Offroad-Rennen, Meisterschaft und eine Führerscheinprüfung.

"Gadget Racers" wirkt zwar simpel, bietet mit seinen zahllosen Optionen, Modi und Fahrzeugen aber überraschend viel Tiefgang – sofern Ihr gewillt seid, die schlichte Aufmachung zu akzeptieren: Die Grafik läuft angenehm flüssig, ist aber sparsam an Details und gelegentlich fehlerhaft. Zudem sind die knallbunten Bonbonszenarien zusammen mit der sehr japanischen Musik sicher Geschmackssache. Wer mit diesen Einschränkungen klarkommt, erlebt einen harmlosen und netten Spaß abseits vom Allerlei. *us*

In Japan

erfreuen sich die rasenden Spielzeugflitzer einer immensen Popularität: Während der Softwarehersteller Takara bei uns eher durch die "Battle Arena Toshinden"-Teile bekannt wurde, werden für asiatische

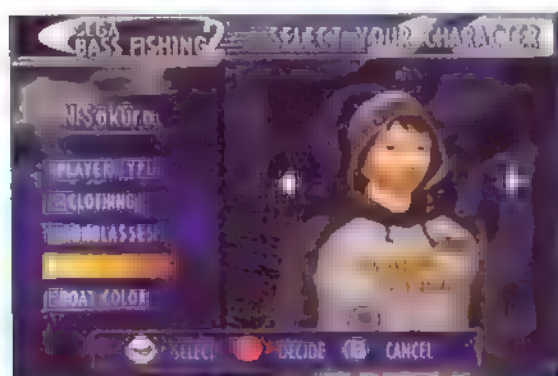


Euro-Minis: "Penny Racers" war der einzige PAL-Vertreter der "Choro Q"-Dynastie.

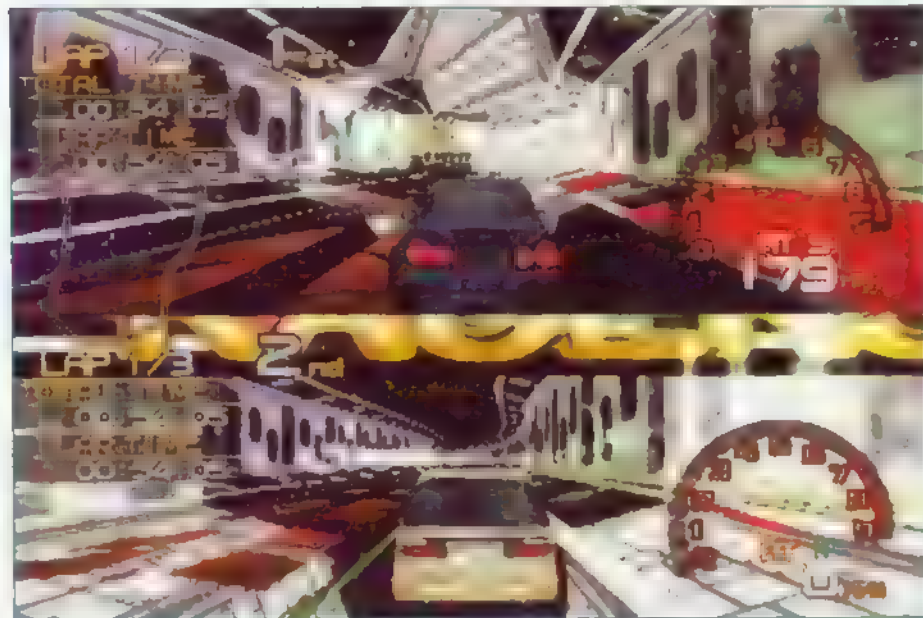
Zocker "Choro Q"-Teile (so der Originalname) am Fließband produziert. Auf der PSone stapelten sich zahllose Fortsetzungen, spätere Versionen spezialisierten sich gar auf Flugzeuge und Boote. Bei uns erschien nur der erste Teil als "Penny Racers" auf der PSone und später dem N64.



Vor gut eineinhalb Jahren durften wir mit Angelcontroller und Segas "Bass Fishing" in einer arcadelastigen Simulation fette Brocken aus dem Wasser ziehen – nun tut sich zumindest für US-Importeure ein neuer Jagdgrund auf. Im Gegensatz zu Teil 1 benötigt Ihr bei "Bass Fishing 2" weitaus mehr Muse. Können und Wissen, um einen dicken Barsch an den Köder zu locken. Zwar dürft Ihr nun an den fünf Angelplätzen des Lake Eagle ein bisschen mit dem Boot herumschippeln, um eine optimale Position zu finden, die Fische wollen aber ohne die kluge Miteinbeziehung von Wetter und Temperatur, optimale Köderwahl und richtige Einholtechnik ums Verrecken nicht ihr feuchtes Biotop verlassen. Wer sich von dem heftigen Schwierigkeitsgrad nicht entmutigen lässt, freut sich über die hübsche (wenn auch etwas farbarme) Optik, wählbare Charaktere und den anspruchsvollen Wettbewerbsmodus. Als feucht-fröhlicher Partyspaß taugt's aber nicht mehr. *sf*



Die Charaktere unterscheiden sich in ihrer Angeltechnik und lassen sich in ihrer Kleidung Eurem Geschmack anpassen



Einer der Zweispieler-Rennkurse versetzt Euch in eine transparente Raumstation – Aussicht auf ferne Planeten inklusive.

71%

SYSTEM
PS2

HERSTELLER
Conspiracy

DRD-RELEASE
nicht bekannt

Japanophile Knuddelraserei mit Tiefgang dank zahlloser Strecken und Tuning-Optionen, technisch allerdings etwas simpel.

70%

SYSTEM
Dreamcast

HERSTELLER
Sega

DRD-RELEASE
nicht geplant

Hübsche, aber frustrierend realistische Angelsimulation: Nur für Fischfreunde mit langem Gemüt und viel Fingerspitzengefühl.



Auf in den Kampf: Leider geht bei vier Spielern an einem Bildschirm das letzte bisschen Übersicht flöten.

Zur Endphase
des Dreamcast gehen in den USA noch mal eine Menge Online-Spiele an den Start: Neben "Alien Front Online" (Test in der letzten MAN!AC) und "Ooga Booga" erscheint noch die Rollenspiel-Neuaufgabe "Phantasy Star Online Ver. 2" und das Fliegerspektakel "Propeller Arena". Letzterer ist als einziger von diesen Titeln bislang für eine Veröffentlichung hierzulande vorgesehen – ob der Internetaspekt allerdings erhalten bleibt oder wie bei "Outtrigger" komplett entsorgt wird, ist nicht bekannt.

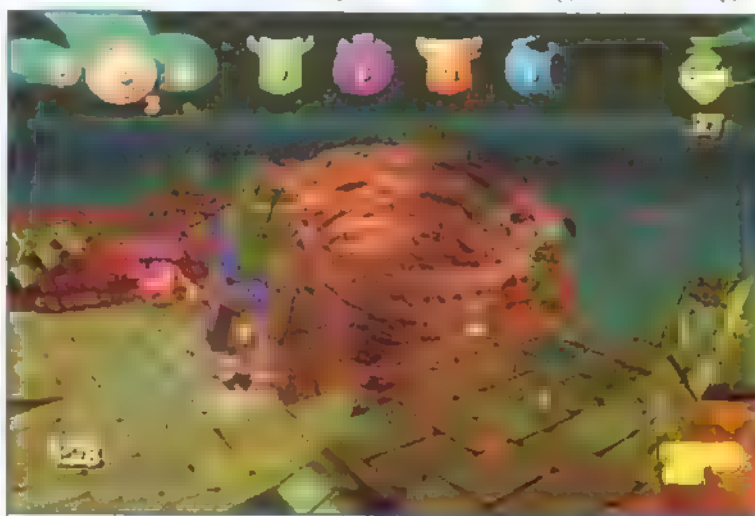


Blitz und Donner: Fatty wurde bereits vom Schlag getroffen und auch Hottie fängt sich gleich eine Ladung.



Die Göttin "Ooga Booga" fordert von vier ihr ergebenen Inselvölkern einen Glaubensbeweis. Um ihre Gunst zu erringen, treten die Oberhäupter jedes Stammes (respektive bis zu vier Spieler) in einem kunterbunten Wettkampf gegeneinander an. Wählt Ihr den behäbigen Fatty, seid Ihr kräftig aber langsam – genau das Gegenteil vom hyperaktiven Twitchy. Der mysteriöse Hoodoo gilt als zäher Brocken, während die feurige Hottie in allen Bereichen ordentliche Attribute aufweist. Zusätzliche Vorzüge genießt Ihr, wenn Ihr auf Eurer Stamm-Insel antretet.

Auf Knopfdruck zieht Ihr Euren Kontrahenten einen Stock über den Schädel oder werft mit Schrumpfköpfen. Fangt Ihr Vögel oder Wildschweine, nutzt Ihr diese als Bombengleiter oder Rammbock. Natürlich darf Magie nicht fehlen: Schleudert Feuerbälle, verteilt Blitzschläge oder legt tropi-



Gegen die Natur ist kein Kraut gewachsen: Werft Ihr einen Wirbelsturm, werdet Ihr leicht selbst zum Opfer.

Ooga Booga



Beim 'Boar Polo' kämpft Ihr genauso intensiv mit nervigen Bodenbeschaffenheiten und einem dummen Teamkollegen wie gegen die Kontrahenten

sche Tretminen. Gelegentlich löst Ihr auch besonders heftige Naturkatastrophen wie Gewitter oder Windhosen aus. Neben dem Hauptkampf 'Smakahuna' (es kann nur durch Wildschweineinsatz gepunktet werden) oder dem 'Boar Polo': Hier versucht Ihr als Zweierteam, eine Lavakugel im Tor des Gegners zu versenken. Solisten zocken im Internet oder kämpfen sich durch eine Reihe vorgegebener Aufgaben: Bei diesen schaltet Ihr Extras frei, später warten besonders knifflige Handicap-Duelle auf Euch. Die Grafik von "Ooga Booga" ist nicht besonders ausgefeilt, aber hübsch bunt und flüssig: Das Tropen-Feeling kommt auch wegen der stimmigen Musik gut

rüber, die Wirkung der Waffen wird mit einer Prise Humor präsentiert. Beim Spielablauf hapert's dagegen: Das einfache Prinzip macht zwar Laune, ist aber arg unausgewogen. Feinheiten beim Waffeneinsatz kommen in der Hektik kaum zur Geltung – bis z.B. eine Lenkwaffe ausgerichtet ist, habt Ihr längst ein paar Treffer kassiert. Die Mehrspieler-Action funktioniert nur im Internet annehmbar, im Splitscreen sorgen die zu kleinen Bildausschnitte hauptsächlich für unspielbares Chaos. Solo-Zocker fluchen über einige extrem unfaire Aufgaben oder strunzdoofe Computer-Mitspieler, die hochgradig frustrierend agieren. Schade drum, aus der simplen Idee hätte man mehr machen können. *us*

61%

SYSTEM

Dreamcast

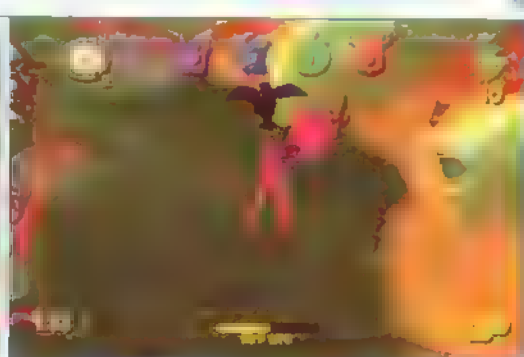
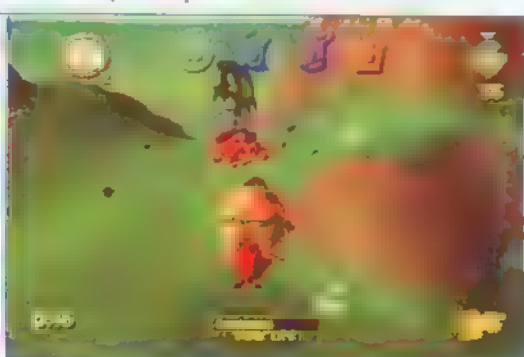
HERSTELLER

Sega

D-RELEASE

nicht bekannt

Schlichte Jeder-gegen-jeden-Klopperei mit einigen witzigen Ideen. Leider arg hektisch und unausgewogen.

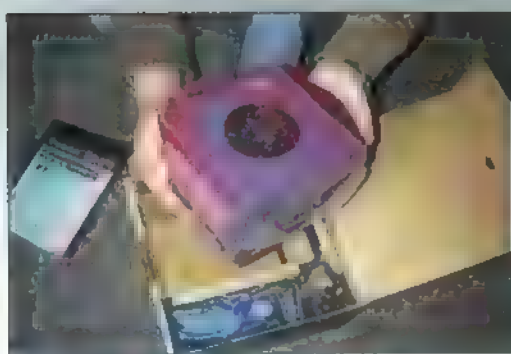


Eure Inselbewohner haben zahlreiche Möglichkeiten, die Gegner zu piesacken (von links): Macht ihnen Feuer unter dem Hintern, rennt sie mit einer Wildsau über den Haufen, flattert mit Vogelhilfe in die Luft und werft Bomben oder installiert einen Tikikopi als Selbstschussanlage.

Kleiner Riese



(Abbildung in Originalgröße)



UNTER DER LUPE
Hardware, Peripherie und
Spiele-Zukunft des Gamecube.
AB SEITE 46



"LUIGI MANSION"
Der Bruder von Mario durchlebt sein
erstes Solo-Abenteuer.
AB SEITE 50



"WAVERACE BLUE STORM"
128-Bit-Gewässer sind tief –
wir sind eingetaucht.
AB SEITE 52



"SUPER MONKEY BALL"
Segas Arcade-Konvertierung fordert
Nerven und Geschick.
SEITE 54

Gamecube-Start in Japan

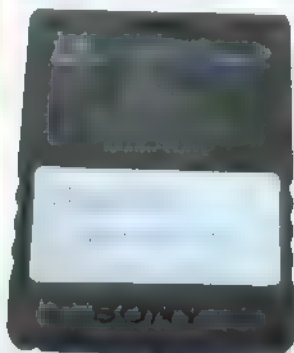


Verhaltener Start: Von dem sonst üblichen Chaos in japanischen Spieläden war am Erstverkaufstag des Gamecube wenig zu merken.



Meine Erwartungen waren hoch und wurden erfüllt. Mit dem Gamecube hat Nintendo alles richtig gemacht: Eine gut verarbeitete Grundgerät, ein fantastisches Joypad und drei optisch wie spielerisch feine Starttitel. Beeindruckt bin ich vor allem von den kurzen Ladezeiten: Dass Ihr z.B. beim "Luigi Mansion"-Genuss kein Modul in der Konsole stecken habt, fällt Euch erst nach dem Öffnen der Laufwerk-Klappe wieder ein.

Nintendo hatte sich für den großen Ansturm gerüstet: Etwa 500.000 Konsolen warteten in japanischen Spieläden für 25.000 Yen (450 Mark) das Stück auf potenzielle Käufer – knapp die Hälfte davon lag nach einer Woche immer noch in den Regalen. Ein ähnliches Bild bei der Software: Die drei Starttitel "Luigi Mansion", "Wave-race Blue Storm" und "Super Monkey Ball" (je 5.800 bis 6.800 Yen, etwa 105 bzw. 120 Mark) verkauften sich eher schleppend, jeder Gamecube-Besitzer nahm im Schnitt nur einen Titel mit nach Hause.



Verglichen mit der PS2-Veröffentlichung

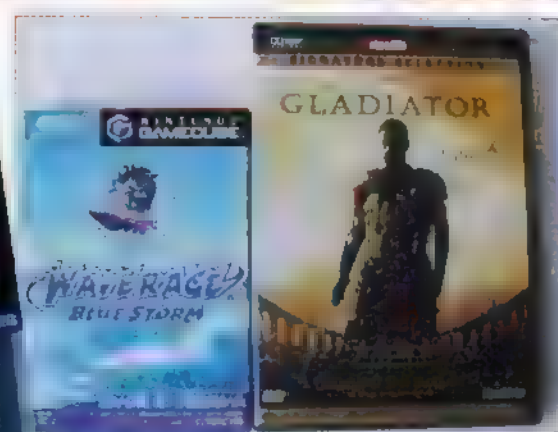
Speichermedien im Größenvergleich: Dreamcast-Visual-Memory, PS2-Memory-Card und die Gamecube-Speicherkarte (von links).

ung im März letzten Jahres ist dies eine äußerst bescheidene Ausbeute für Big N. Sony brachte innerhalb von zwei Tagen fast eine Million Konsolen an den Mann bzw. die Frau, auch der Game Boy Advance lockte in den ersten Tagen weit mehr als 600.000 Käufer in die Läden. Über die Gründe dieses zaghaften Gamecube-Starts können wir nur spekulieren: Fehlte das übliche "Mario"-Jump'n'Run, machte Nintendo zu wenig Werbung, waren die Japaner vom Terror-Anschlag in New York geschockt oder lag's einfach am schlechten Wetter? Wahrscheinlich ist die Wahrheit irgendwo in der Mitte zu finden.

Auf der diesjährigen Spaceworld präsentierte Big N knapp zwei Dutzend Titel, von denen knapp die Hälfte bis Ende des Jahres in Japan erscheint und den Abverkauf des Geräts ankurbeln werden (siehe



Auf der diesjährigen Spaceworld stand Nintendos Spielewürfel im Rampenlicht: An unzähligen Displays durften kommende Titel Probe gezockt werden.



Klein aber fein: Die japanischen Gamecube-Spieleboxen sind deutlich kleiner als eine DVD-Hülle. Zudem steckt das Plastik-Case in einer schicken Pappschachtel (links).

MANIAC 10/2001). Im nächsten Jahr folgen Blockbuster wie "Resident Evil" (Preview Seite 8), "Mario Sunshine", "Star Fox Adventures: Dinosaur Planet" und ein neues "Zelda"-Abenteuer in Trickfilm-Optik – die Zukunft sieht also mehr als rosig für den Zauberwürfel aus.

Ausstattung und Lieferumfang

Der Gamecube versteckt sich in der bis dato kleinsten Verpackung für eine Heimkonsole: Etwa zwei Drittel einer blauen PS2-Box genügen der Konsole, einem Controller sowie dem separaten Netzteil

als Transporthülle. Nintendo-Neulinge müssen (um überhaupt spielen zu können) fürs Anschlusskabel extra bezahlen, Besitzer von SNES oder N64 dürfen ihre alten AV-Strippen wiederverwenden

The Nintendo Show 2001



"Lifting me higher": Mit diesen Songzeilen schwebte das Nintendo-Logo nach oben

AM 1. SEPTEMBER veranstaltete Big N in der Londoner Methodist Hall eine pompöse Pressekonferenz. Die Wartezeit bis zum Beginn der Veranstaltung versüßten zahlreiche Glasvitrinen mit vielen Sammlerstücke aus der Nintendo-Spielkarten-Urzeit und Displays mit den letzten N64-Highlights. Mit einer halbstündigen Verspätung ging's dann schließlich los: Begleitet von einem Profi-Gospelchor schwebte das riesige Nin-

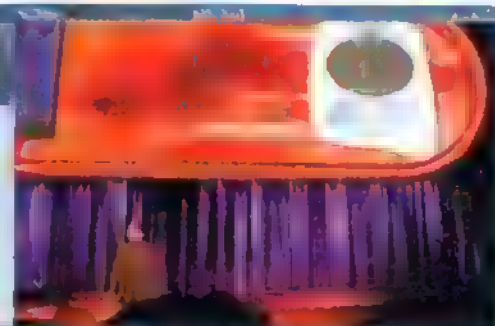
tendo-Logo auf der Bühne gen Decke. Anschließend erzählten David Gosen (Managing Director, Sales and Marketing von Nintendo of Europe) und Satoru Iwata (Director of Nintendo Co., Ltd. in Kyoto) von den Erfolgen und der glorreichen Zukunft von Big N. Als es um das Thema Veröffentlichung des Gamecube in Europa ging, hörte die Gesprächigkeit allerdings auf: Weder ein genauer Starttermin noch der offizielle Preis der Konsole wurden verkündet – "Die Presse soll sich bis nach dem



Nobler Veranstaltungsort gleich hinterm Big Ben, die Methodist Hall.

USA-Start des Gamecube gedulden", so die Ankündigung der Nintendo-Offiziellen.

Eine kleine Überraschung gab's dann doch noch zu bewundern: Mit dem winzigen Handheld 'Pokémon Mini' will Big N eine neue Ära der Hosentaschenmonster einläuten. Zum Start der Winz-Konsole (in Europa im Jahr 2002) sind vier Pokémon-Titel geplant – ein Party-Spiel, ein Flipper, eine Puzzle-Sammlung sowie eine Kartensimulation. Als Datenträger dienen austauschbare Mini-Module, das Handheld selbst



Der neueste Streich aus dem Monster-Universum: Der Pokémon Mini wurde in London erstmals präsentiert.



verfügt über ein Digi-Kreuz, drei Aktionstasten, ein Schwarzweiß-Display, eine Rumble-Funktion, eine Infrarot-Schnittstelle sowie einen Shock-Sensor, der auf Bewegungen reagiert. Der Preis ist jedoch noch Geheimsache.



Das ist in der japanischen Gamecube-Packung: Konsole, Controller und externes Netzteil.

(siehe Bilder) – diese Sparpolitik ist unserer Meinung nach etwas übertrieben. Hoffen wir, dass wenigstens der PAL-Version ein hochwertiges Kabel beiliegt. Wer von einer Mini-DVD mit Demos

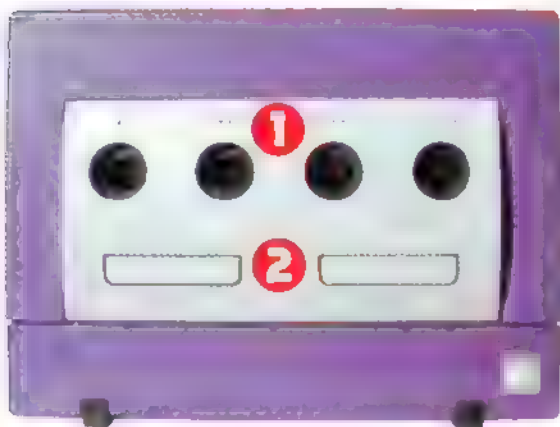
oder Filmen geträumt hat, wird ebenfalls enttäuscht: Außer einer Betriebsanleitung und den oben genannten Teilen ist in dem Karton nichts zu finden. Wo wir gerade von Extras sprechen: Für eine Memcard mit 59 Speichereinheiten müsst Ihr 1.500 Yen (ca. 27 Mark) auf den Tisch legen, ein zusätzlicher Controller schlägt mit 2.500 Yen (ca. 45 Mark) zu Buche. Weitere Accessoires wie Breitband-Modem, Gamecube-GBA-Linkkabel oder ein drahtloses Joypad werden in den nächsten Monaten veröffentlicht.



Nach der ersten Enttäuschung über den fehlenden "Mario"-Titel bin ich jetzt, nach stundenlangem Zocken von "Waverace Blue Storm", voll von dem niedlichen

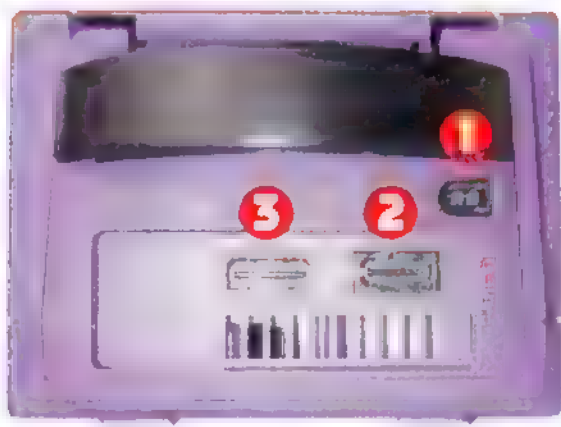
Spielerwürfel überzeugt, was nicht zuletzt an dem fantastischen Controller liegt. Den schleppenden Japan-Start würde ich nicht überbewerten: Mit der exklusiven "Resident Evil"-Reihe und einem "Zelda"-Abenteuer im nächsten Jahr wird die Sache ganz anders aussehen.

Die Anschlüsse des Gamecube



DER CUBE VON VORNE: Die Front des Gamecube ist übersichtlich: Vier Pad-Anschlüsse (1) sind ideal für fröhliche Multispieler-Runden und ersparen Euch den Nachkauf eines Multitaps. Später sollen dort auch GBAs als Controller anschließbar sein. Verblüffend sind dagegen die Memory-Card-Slots (2): Nur zwei Stück finden sich am Gehäuse – sollen also von drei oder mehr Spielern Daten gespeichert werden, müssen die Karten bzw. die über einen Adapter angeschlossene Digicard von Panasonic gewechselt werden.

DER CUBE VON HINTEN: Wie beim N64 liegt dem Cube wieder ein externes Netzteil bei. Am Verbindungsport (1) ist es also nicht möglich, im Kabelgewirr aus Versehen ein falsches Stromkabel anzustecken, und damit die Konsole zu grillen. Der analoge Ausgang (2) ist kompatibel zu sämtlichen Kabeln aus N64- und SNES-Zeiten: Alte Nintendo-Hasen können also gleich loslegen, Neulinge müssen erst ein Kabel kaufen – in der Packung liegt nämlich keins bei. Ein



RGB-Signal spuckt der Cube leider nicht aus, dafür müsst Ihr an diesem Anschluss den Sound abgreifen: Der digitale Ausgang (3) liefert zwar hochqualitative Bildsignale via Komponentenkabel (nützlich mit Projektoren und teuren TVs), aber keinerlei Tondaten.

DER CUBE VON UNTEN:

Mit Hilfe des großen seriellen Ports (1) sollt Ihr später den Zugang zum Internet erhalten: Ein 56K-Modem bzw. ein Breitband-Adapter für DSL sind bereits eingeplant. Was am zweiten seriellen (2) sowie dem High-speed-Port (3) betrieben werden soll, ist bislang noch nicht bekannt: Die dort möglichen schnellen Datenzugriffe wären für Zubehör wie Festplatten oder Drucker ebenso nutzbar wie für Digitalkameras.



Der Gamecube-Controller

Das Joypad besitzt ähnliche Abmessungen wie ein Dual-Shock-2-Controller und liegt dementsprechend gut in der (normalen) Hand – Zockern mit XXL-Pranken dürfte das Eingabegerät allerdings deutlich zu klein sein. Auf der linken Oberseite befinden sich ein etwas mickrig geratenes Digi-Kreuz sowie ein hervorragender Analog-Stick. Auf der rechten Hälfte sind vier unterschiedlich geformte Aktionsknöpfe und der nicht ganz so griffig wirkende C-Analog-Stick untergebracht. In der Mitte ist der winzige Start-Button platziert.



Liegt auch nach längerem Spiel noch locker in der Hand: Der Gamecube-Controller konnte uns überzeugen.



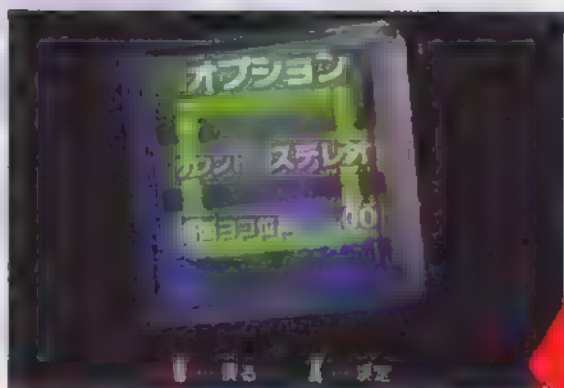
Auf der Rückseite befinden sich die analogen L- und R-Tasten, die beim Durchdrücken zusätzlich mit einem digitalem 'Klick' abschließen. Über dem R-Knopf thront noch der etwas schmalere Z-Button. Im Inneren versteckt, lauert ein (bisher zumindest) brav wirkender Rumble-Motor, der das Pad auf Befehl in Rüttelbewegungen versetzt. Der Controller ist hervorragend verarbeitet, die Tasten sinnvoll angeordnet und die beiden analogen Stick- bzw. Button-Paare sind über jeden Zweifel erhaben. Einzig bei der Kabellänge hat Nintendo gespart, denn mit zwei Metern ist die Strippe im Vergleich zum Dual Shock 2 fast 50 Zentimeter kürzer.



Operation gelungen: Im Gegensatz zum N64 wirkt der Gamecube rundum durchdacht und nahezu fehlerlos. Das Pad ist mir diesmal wesentlich sympathischer,

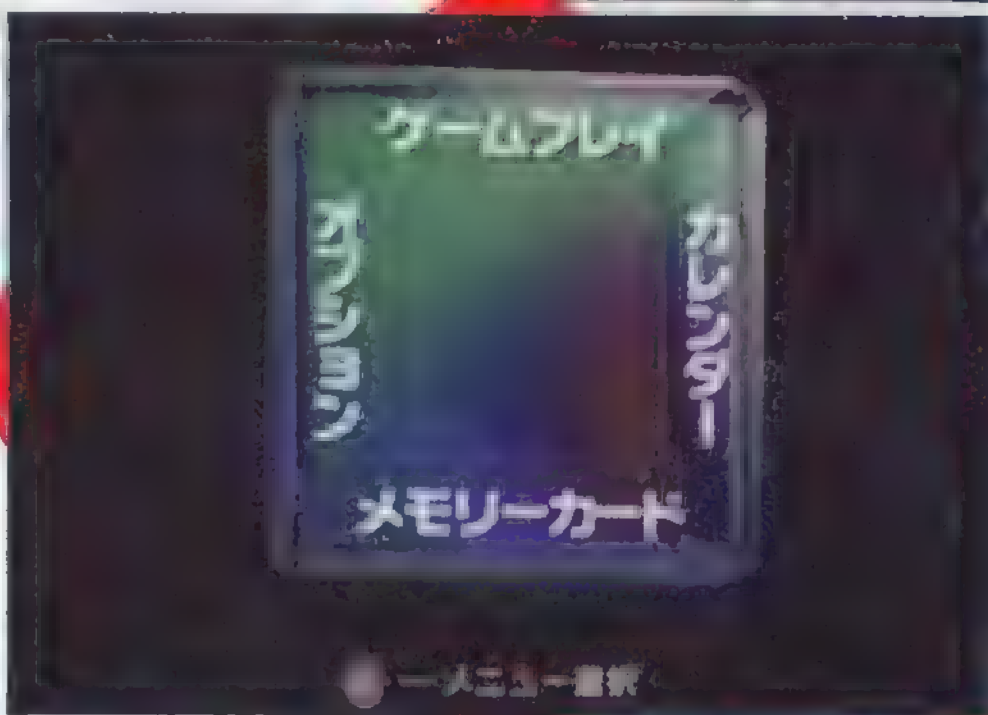
allein die teilweise obskur angeordneten Knöpfe dürften z.B. für Prügelspiele unpraktisch sein. Die drei Starttitel überzeugen technisch mit ausgereifter Optik, die zugleich knallbunt ist: Mal sehen, wie die 'erwachseneren' Titel ausfallen werden.

Habt Ihr nach dem Einschalten des Gamecube ein Spiel eingelegt, dürft Ihr es **von hier aus starten**. Drückt die A-Taste und ein Menü mit Angaben über Titel, Hersteller und Jahr erscheint. Via Start-Taste gelangt Ihr direkt ins Spiel.

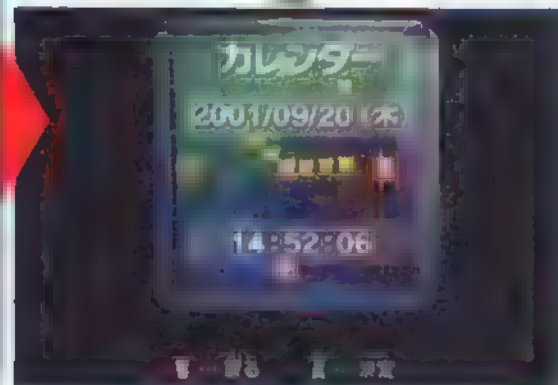


In den **Optionen** wechselt Ihr in der oberen Zeile zwischen Stereo- und Mono-Sound. Mit der unteren Funktion zentriert Ihr das TV-Bild.

In der **Speicherverwaltung** findet Ihr Angaben über den Inhalt der Memory-Cards. Die oberste Zeile informiert Euch über die ausgewählte Speicherkarte (A oder B) und verfügbare freie Blocks. Markiert Ihr einen gespeicherten Spielstand, dürft Ihr aus drei Optionen wählen: Die oberste verschiebt einen Spielstand, die mittlere kopiert ihn und die untere löscht das markierte File von der Memory-Card.



Das **Hauptmenü** erscheint nach dem Einschalten des Gamecube. Links geht's in die Einstellungsoptionen, unten folgt die Memory-Card-Verwaltung, rechts erreicht Ihr den Kalender und oben findet Ihr das Spiele-Startmenü.



In diesem Menü dürft Ihr **Datum und Uhrzeit** des internen Kalenders einstellen.



Niedliche und gleichzeitig schicke Konsole, ergonomische Pads, superkurze Ladezeiten – das sind meine ersten, rundum positiven Eindrücke der neuen Nintendo-Hardware. Aber auch die drei Starttitel haben's in sich – mitreißendes Spielprinzip und liebevolles Design waren schon immer ein Nintendo-Gütesiegel. Jetzt muss Big N nur noch quantitativ nachlegen, sonst wird's mit dem Bestehen gegen die PS2 schwer.



Das Startmenü

Nach dem Drücken des grauen Ein-/Aus-Schalters auf der Oberseite der Konsole, bootet der Gamecube entweder die eingelegte Spiele-DVD oder Ihr landet im schlichten Startmenü. Damit Euch die Navigation in der japanischen Benutzeroberfläche leichter fällt, findet Ihr oben die fünf Menüpunkte inklusive Erklärung. Wer länger im Startmenü verharret, wird von ruhigen, sphärischen

Klängen verwöhnt – ähnlich denen der PS2. Was uns noch besonders positiv auffiel ist der fixe Ladevorgang einer Spiele-Disc, der nur Sekunden dauert.

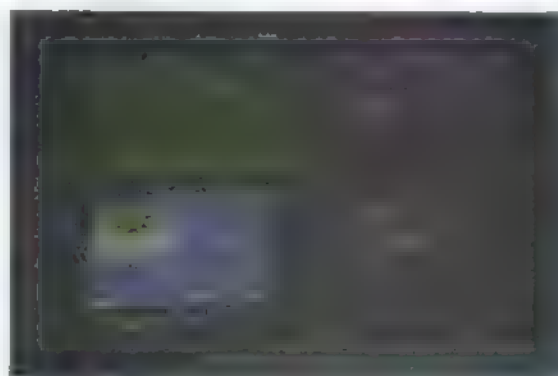


Der Gamecube /GBA-Link

Noch liegt diese Option in weiter Ferne, doch auf der Spaceworld und der Nintendo Show in London bekamen wir einen ersten Eindruck dieses innovativen Features. Anhand eines neuen "Kirby"-Titels demonstrierte Big N erste Spielvarianten: In dem Beispiel fungierte der GBA dank eines eingesteckten Sensormoduls als Steuereinheit für Kirby.

Durch Neigen des Handhelds lenkt Ihr den rosa Knuddel auf dem Fernsehschirm über Rutschen und Plattformen. Fällt der Held aus der Bahn in die Tiefe, geht das Spiel auf dem GBA-Display weiter. Sobald Ihr ein Katapult entdeckt,


werdet Ihr wieder zurück in den Fernseher geschleudert und das Abenteuer geht wie gewohnt weiter. Sehr lobenswert war die Tatsache, dass Ihr nur das entsprechende NGC-Spiel braucht, vom GBA benötigte Daten fließen permanent über das angeschlossene Linkkabel.



NGC und GBA im Zusammenspiel: Bei der Spaceworld-Demonstration sprang Kirby von der Konsole aufs Handheld und zurück.



Generationsvergleich: Beim Gamecube sind bis auf die Gehäusehöhe alle Abmessungen eine Nummer kleiner als beim Modulschlucker N64.



PS2 + GT3 869,-
119,95



119,95



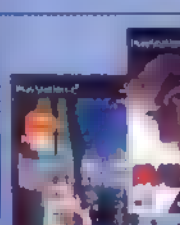
119,95



119,95



89,95



89,95



109,95



59,95

PS 2

Grundgerät	799,00
Force Feedback Lenkrad	249,95
Force Feedback + GT3	333,33
Fernbedienung Sony	59,95
Dual Shock PS2	59,95
Action Replay PS2	99,95
Memory Card PS2 Sony	89,95
Memory Card 16 MB	99,95
I-Link Kabel	29,95
Optical-Kabel	29,95
S-VHS Kabel	39,95
7 Blades	109,95
Age Of Empire 2	109,95
Air Blade Nov.	119,95
ATV Offroad	119,95
Baldur's Gate Nov.	119,95
Bloody Roar 3	109,95
Bomber Man 2001	109,95
Bouncer	119,95
Bundesliga Manager X	109,95
Capcom vs. Snk 2	119,95
Crazy Taxi	119,95
Dark Cloud	119,95
Devil May Cry Box	119,95
Driving Emotion Type S	99,95
ESPN Snowboard	49,95
Ephemeral Fantasy	109,95
Extreme G	109,95
Extermination	119,95
Fur Fighter	59,95
Fifa 2002 Nov.	119,95
Giants	109,95
Gungriffon Blaze	109,95
Half Life (dt)	119,95
Heros of Might & Magic	109,95
Hidden Invasion	109,95
Jak&Dexter Dex.	119,95
James Bond Agent im ... Nov.	119,95
Klonoa 2 Nov.	119,95
Lotus	109,95
Madden NFL 2002	119,95
Max Payne	119,95
Maximo Ghost'n Goblins 3D	119,95
Moto GP 2	119,95
MTV Music Generator	119,95
NBA Street	119,95
NHL 2002 Okt.	119,95
Orphen	99,95
Paris Dakar	99,95
Portal Runner	119,95
Projekt Eden	119,95
Red Faction uncut	129,95

Ridge Racer V	89,95
Runa	109,95
Run Like Hell Dex.	109,95
Shadow of Memory	109,95
Summoner	119,95
Starwars Bombard Racing	119,95
Simpsons Road Rage Nov.	119,95
Silent Hill 2 Okt.	109,95
Summoner	119,95
SSX Tricky	119,95
Star Trek Shattered Universe	119,95
Thunderhawk	119,95
Top Gun Rev.	109,95
Tony Hawk 3 Rev.	119,95
Tennis Master	109,95
Time Crisis 2 + Gun	i.V.
UEFA Season 2001/2	119,95
Wer wird Millionär 2	119,95
Winback	119,95
Wipe Out Fusion Nov.	119,95
World Rally Championship	119,95
WWF Smackdown! Just Bring	119,95
Z. O. E.	89,95

PLAYSTATION

PS ONE	249,95
Dual Shock PS One	59,95
Memory Card	ab 14,95
Xploder 9000	49,95
Art The Lad Collection	199,95
Black & White	89,95
Dark Stone	89,95
Dino Crisis 2	49,95
Digimon	89,95
Final Fantasy IX	49,95
Final Fantasy Chronicles	179,95
Fifa 2002	99,95
Harry Potter	99,95
Moshigami	149,95
Lunar 2	189,95
M... Underground	49,95
Persona 2	149,95
Saiyuki	149,95
Spider Man 2	69,95
Syphon Filter 3	59,95
Tales Of Destiny 2	149,95
Tony Hawk 2	49,95
Time Crisis Titan + Gun	99,95
WWF Smack Down 2	49,95
Xenogears	109,95
X-Men 2	59,95

DREAMCAST

Grundgerät	222,22
VMS Memory	59,95
Pad Sega Original	59,95
Crazy Taxi 2	89,95
Confidential Mission	89,95
Conflict Zone	99,95
Daytona USA 2001	89,95
Dragon Rider	99,95
Evil Dead Hail to the King	99,95
Fur Fighter	39,95
Fleigen Brothers	89,95
H & D	39,95
Head Hunter	89,95
Iron Aces	89,95
Illblood	139,95
K-Projekt Okt.	89,95
Next Tetris	39,95
Outtrigger	89,95
Phantasy Star V. 2	149,95
Resident Evil: Code V	109,95
Record Of Lodoss	49,95
Unreal	109,95
Sega GT	59,95
Shen Mu 2	219,95
Skies of Arcadia	89,95
Sonic Adventure	49,95
Sonic Adventure 2	89,95
Tony Hawk 2	49,95
Tomb Raider Chronicles	59,95
Virtual Golf	89,95
Virtual Tennis	59,95
Virtual Tennis 2 Nov.	89,95

NINTENDO 64

Banjo Tooie	129,95
Kirby 64	119,95
Mario Party 3	119,95
Star Wars Battle for Naboo	119,95
Tony Hawk 2	119,95
Paper Mario	139,95
Perfect Dark	129,95
Pokemon Stadium 2	139,95

GAMEBOY ADVANCE

Advance War	89,95
Bomber Man	99,95
Castelania	99,95
Europe Super Liga Soccer	99,95
Final Fight One	109,95
GT Championship	99,95
Harry Potter	119,95
Konami Krazy Racing	99,95
Pinobee	99,95
Planet Monster	99,95
Prehistoric Man	99,95
Tony Hawk 2	99,95
Robo Cop	109,95
Spidermann Mysterios M.	99,95
Mario Land 4	89,95
X-Men Reign of the A...	99,95

GAMEBOY COLOR

Pokemon Crystal	84,95
Pokemon Gold/Silver	79,95
Zelda Oracles Of Seasons	79,95
Zelda Oracles Of Ages	79,95

DVD

Agent Aika New Trial	59,95
Der Exorzist DC	44,95
Dungeons&Dragons	59,95
Die Mumie 2 Nov.	54,95
Final Fantasy	i.V.
Hamtimal FSK 18	59,95
Lost Souls	49,95
M. D. Geist	59,95
Pitch Black	39,95
Record Of Lodoss	59,95
Star Wars Episode 1	59,95
Taxi Taxi	44,95
The 6th Day	39,95
The Cell FSK 18	49,95
Time And Tide	59,95
Tiger&Dragon Nov.	39,95
Wedding Planer Nov.	49,95

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GRIEFT AM TELEFON!

02 34-9 16 06 30

www.primalgames.com

Email: info@primalgames.com

suchen Sie auch unseren Shop!

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

PRIMAL GAMES



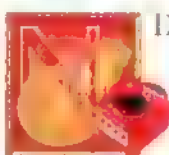
Luigi Mansion



Ghostbuster: Hat Luigis Staubsauger erstmal eins der Spukwesen erwischt, entbrennt ein verbissener Kampf - erreicht die Energieanzeige des Geists Null, hat der Klempner gewonnen.



Hausmanns Traum: Luigis Supersauger schluckt nicht nur Staub und Gespenster, auch Bettlaken, Fischdecken oder Schubladen packt der Sog.

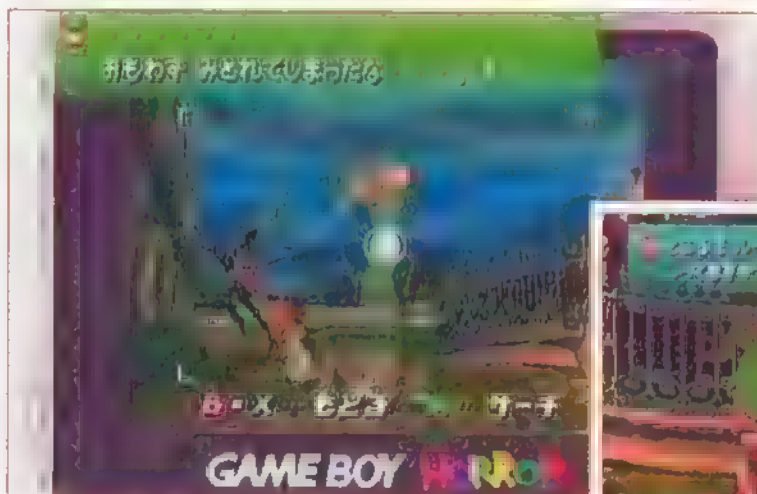


Das gab's noch nie! Eine brandneue Nintendo-Konsole erblickt das grelle Neonlicht japanischer Videospiegeschäfte und kein Mario-Abenteuer liegt als Starttitel daneben. Stattdessen darf Klempner-Bruder Luigi endlich einmal beweisen, dass er seinem weltberühmten Blutsverwandten in Sachen Heldenmut in nichts nachsteht.

Und den stets grün gekleideten Installateur trifft's in seinem ersten Solo-Auftritt gleich richtig hart. Ein einsames, mehrstöckiges Herrenhaus, bis unter den Dachfirst vollgestopft mit spukenden Geistern, ist Schauplatz des schaurigen Geschehens. Sicher kein Ort, den man freiwillig besuchen würde, aber der schlaksige Schnauzbart hat guten Grund, das unheimliche Gemäuer genauer im Augenschein zu nehmen. Irgendwie ist nämlich Brüderchen Mario in die Gewalt der Gespensterbande geraten und harret in den Mauern des Horrorhauses auf Rettung. Glücklicherweise muss sich Luigi aber nicht allein auf seinen Mut verlassen, denn ein findiger Professor steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Da man Astralwesen schlecht töten kann, rüstet ihn der erfinderische Wissenschaftler nicht mit Hightech-Wummen, sondern mit haushaltsüblichen Waffen aus: Ein Staubsauger zum auf den Rücken

schnallen sowie eine handelsübliche Taschenlampe müssen reichen, den Kampf gegen die transzendente Brut aufzunehmen. Vor Angst schlotternd entert der Klempner die düstere Eingangshalle des verlassenen Anwesens. Bei den ersten Metern über den knarrenden Dielenboden fällt sofort die unge-

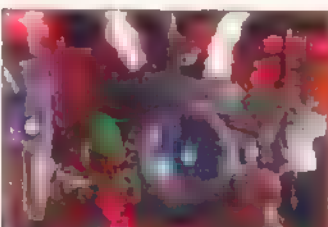
gewöhnliche Steuerung auf: Wie erwartet bewegt Ihr Luigi mit dem Analogknüppel des handlichen Gamecube-Pads, unabhängig davon habt Ihr jedoch via C-Stick noch Kontrolle über den Oberkörper Eures Helden. Hat die Latzhose seine Taschenlampe angeschaltet (was in dunklen Bereichen automatisch geschieht) lasst Ihr so unabhängig von der Laufrichtung den Schein Euer Funzel kreuz und quer durchs Zimmer wandern. Eine koordinative 'Doppelbelas-



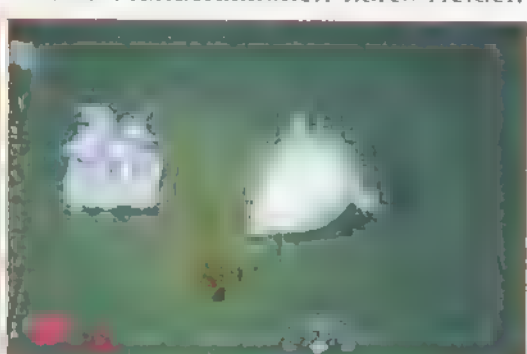
Markentreu: Mit dem 'Game Boy Horror' deckt der Polygon-Italiener aus der Ego-Sicht Geheimnisse auf, gespeichert wird bei Foads.



Schubladen herausgezogen, Poster von den Wänden oder das Tischtuch einer vollen Mittagstafel in den gierigen Schlund des Haushaltshelfers gerissen. Eine Zweckentfremdung, die durchaus Sinn machen, denn nicht selten verbergen Plakate geheime Schalter oder eine Kommode steckt voller Goldmünzen bzw. Energie-spendender Herzen. Letztere hat Luigi auch bitter nötig, denn die zahlreichen Hausbewohner sehen den Putz- und Plünderaktionen Eures Helden



Nach jedem Bosskampf entleert Ihr Euer Behältnis beim Doc, gefangene Geister werden in Bilder gehannt.



Der weite Weg zum Sieg: Auf dem Balkon stolpert Luigi in eine Buu-Hu-Versammlung, prompt fordern ihn Marios Erzfeinde zum Kampf. Im Kollektiv unangreifbar (zweites Bild von links), bringt Ihr den Gruselkoloss am gläsernen Einhorn zum Platzen und saugt die verstreuten Geister anschließend ein - mit jeder Runde schrumpft der Gigant zusammen.



Witzige Mimik, toller Lampenschein, kondensierender Atem und blinkende Taler – die vielen Details machen "Luigi Mansion" optisch einzigartig.

nicht tatenlos zu. Jede Berührung mit den schwebenden Erscheinungen zieht Eurem unerschrockenen Helden gradenlos Lebenspunkte ab.

Dass echte Gespenster möglichst düstere Plätze bevorzugen, ist hinlänglich bekannt. Entsprechend ist die Taschenleuchte Luigis wichtigstes Hilfsmittel. Erwischt Ihr einen umherschwebenden Geist mit dem Strahl Eurer Funzel, materialisiert sich dieser vor Schreck und ist für wenige Sekunden angreifbar. Das Überraschungsmoment nutzt Ihr durch flinke Aktivierung des Staubsaugers. Im Sog gefangen, beginnt Euer Opfer zu zucken und zappeln, eine Herzanzeige gibt an, wieviel Kraft dem Bösewicht noch bleibt. Steht der Counter auf Null, verschwindet der Halunke auf Nimmerwiederschen im Staubbehälter. Doch nicht alle Geister lassen sich so einfach schlucken. Dickere Brocken haltet Ihr nur durch gezieltes Hin- und Herreißen des Sticks im Sog, andere schützen sich durch Gesichtsmasken vor dem lähmenden Schein. Habt Ihr ein Zimmer von allen schwebenden Laken gesäubert, geht das Deckenlicht an – dieser Bereich ist ab sofort geisterfrei.

Zu den verhältnismäßig harmlosen Standardgegnern gesellen sich noch 22 Profispuker. Die Seelen der verstorbenen

Hausbewohner denken gar nicht daran, freiwillig den Weg ins Jenseits anzutreten. Das Blenden Eurer Leuchte macht diesen harten Brocken wenig aus, ehe Ihr nicht einen individuellen Schwachpunkt herausgefunden habt. Wie dieser aussehen könnte, verrät Euch der Gameboy Horror: Mit diesem Hightech-Hybriden aus Level-Karte, Funkgerät (der Professor weilt in seinem Labor) und Scanner-Brille lest Ihr aus der Ego-Perspektive die geheimen Wünsche und Ängste der Verstorbenen. Die Lady des Hauses sorgt sich beispielsweise um ihre extravagante Frisur. Prompt zieht Luigi via Sauger die Gardinen von den löchrigen Fenstern und sorgt für ordentlich Durchzug. Vom Schreck getroffen, erscheint die haarige Dame – und schon knattert der Sauger. Nach dem Sieg erhaltet Ihr meist Schlüssel, die weitere Bereiche des gigantischen Anwesens zugänglich machen.

Nintendo-typisch ergibt sich die Spiel- und Rätseltiefe von "Luigi Mansion" nicht aus der Kombination Dutzender Items. Sauger und Lampe als Basiselemente

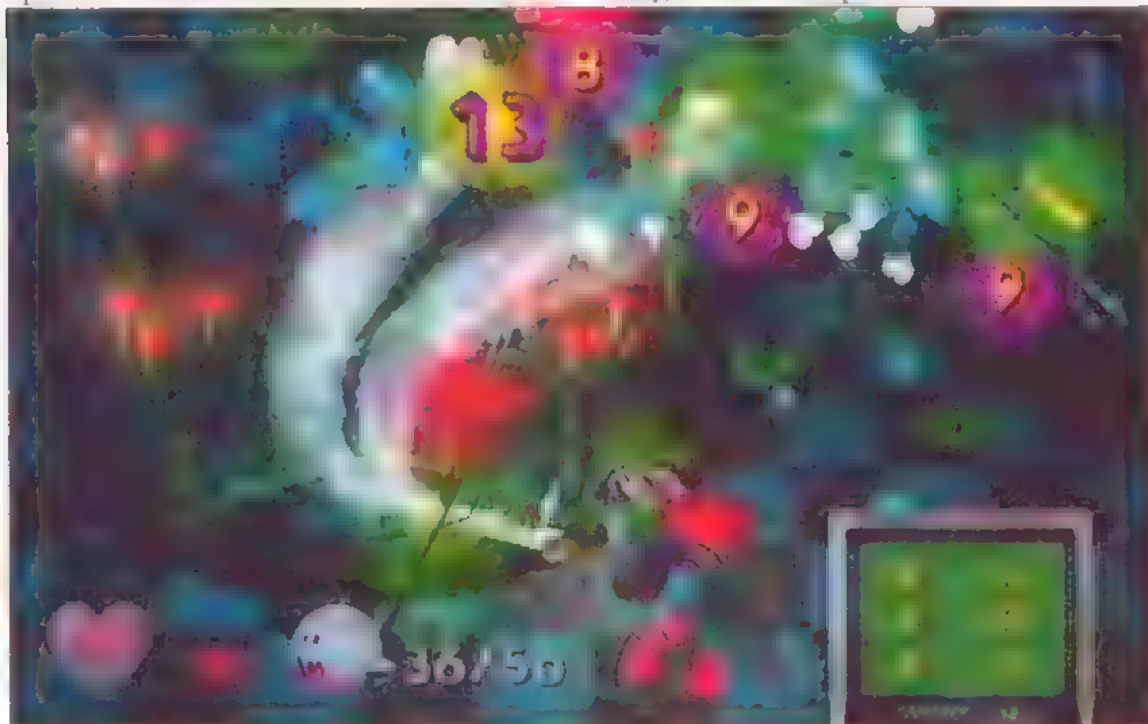


Praktische Zweitfunktion: Findet Ihr den entsprechenden Elementstein, dürft Ihr den Sauger in Feuer, Wasser- oder Fiswerfer umrüsten.



Feuerzeug oder Flammenwerfer: Mittels analoger Schultertaste kontrolliert Ihr stufenlos den Kerosin-Ausstoß – beachtet die Lichteffekte.

reichten Miyamoto und seinem Team völlig aus, um anspruchsvolle Monstergefechte und knifflige Knocheleien zu inszenieren. Zwar drehen sich die Rätsel fast ausschließlich darum, die Geister auf irgendeine Art und Weise zum Erscheinen zu bringen, vor eintönigen Wiederholungen werdet Ihr aber verschont. Auch audiovisuell sind es die vielen Kleinigkeiten, die "Luigi Mansion" zum Hochgenuss machen: Fantastische Animationen (bei jedem Schritt wackelt die Nase des Klempners ebenso wie der Staubsaugerschlauch), die Taschenlampe leuchtet das detaillierte Spukhaus-Inventar stimmungsvoll aus und wirft brillante Echtzeitschatten auf die Umgebung. Perfektioniert wird der Knuddelgrusel durch die Musikkulisse: Ohrwurmverdächtige aber unaufdringliche Schauer melodien untermalen die Expedition, als ob er sich selbst Mut machen wollte summt oder pfeift Luigi mit oder stößt auf Knopfdruck ein verzweifelteres "Maaariooooo!" aus. Gekrönt wird die Geisterhatz durch die quasi nicht-existenten Ladezeiten. Egal ob Ihr ein neues Zimmer betretet oder eine Zwischensequenz gestartet wird – Warten entfällt dank perfektem Daten-Streaming komplett. Ein würdiger Start, um das Potenzial einer neuen Konsole anzudeuten. cg



Harte Arbeit: Natürlich könnt Ihr auch mehrere Gespenster auf einmal ansaugen, allerdings haben die Biester in der Gruppe eher die Kontrolle über Euch als umgekehrt.

87%

Spielnotizen

Luigi Mansion

SYSTEM
Gamecube

HERSTELLER
Nintendo

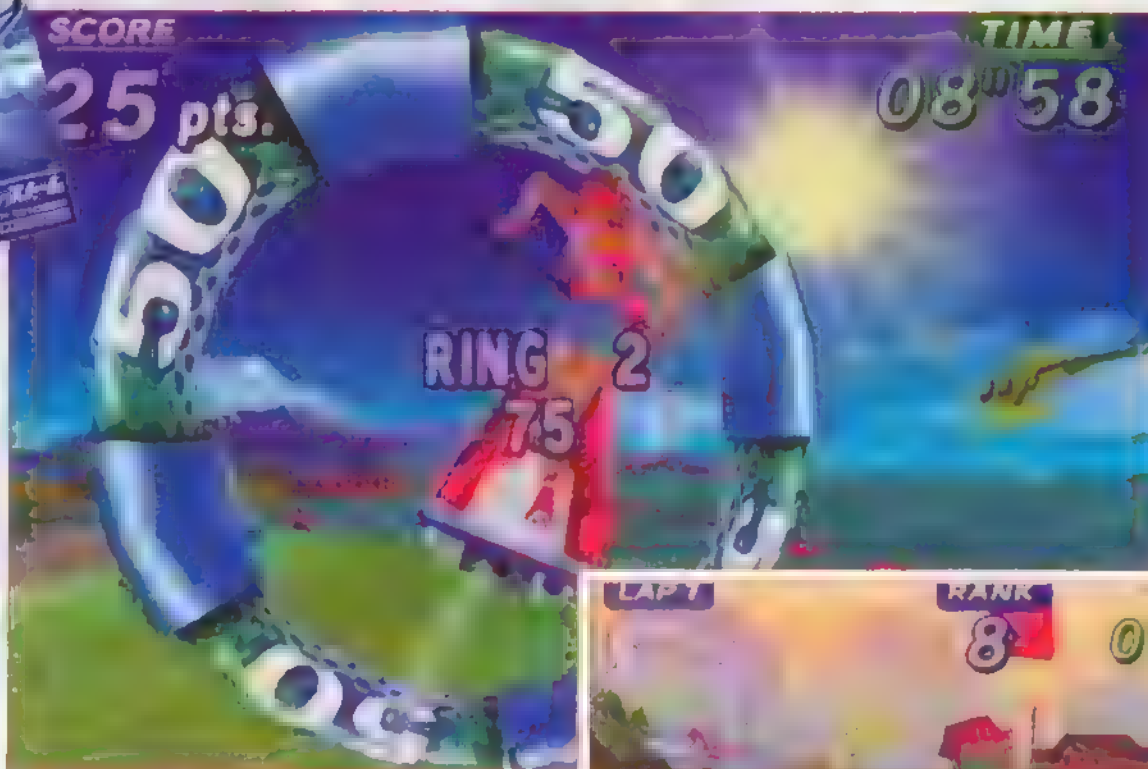
BRD-RELEASE
2002

Innovative Geisterjagd: Stimmige Präsentation und pffiffiges Konzept verschmelzen in bester Nintendo-Tradition.

AB



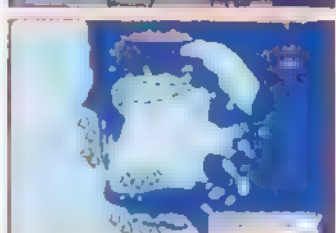
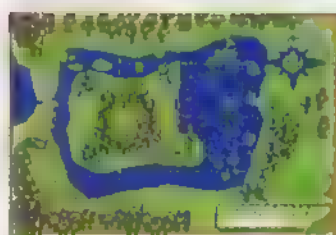
Waverace Blue Storm



Bei dieser Optik lacht sogar die Sonne: Im Stunt-Wettbewerb sammelt Ihr zusätzliche Punkte beim Durchfahren der Ringe.



Im Stunt-Training zeigt Euch ein Fahrer, wie Ihr einen Trick ausführen müsst. Unten seht Ihr die nötigen Joypadkommandos.



Kurse, die Erste: Aspen Lake, City Harbor und Cool Ocean (von oben nach unten).

Käufer eines japanischen N64 mussten anno 1996 ein gutes Vierteljahr darauf warten. Gamecube-Besitzer dürfen sich gleich vom Start weg in die virtuellen "Waverace"-Fluten stürzen. Und um die Katze gleich aus dem Sack zu lassen – noch nie machte es soviel Spaß, auf einem verblüffend realistisch animierten Polygon-Wellenteppich durch die Landschaft zu düsen. Doch erstmal zu den Fakten: "Waverace Blue Storm" bietet Euch wie der N64-Vorgänger einen Meisterschafts-Modus, ein Zeitfahren, einen Stunt-Wettbewerb, ein freies Training sowie eine Mehrspieler-Variante, in der jetzt sogar vier menschliche Kontrahenten an den Start gehen.

Neu im Gamecube-Wasserspektakel ist das Stunt-Training: Eingeteilt in Schwierigkeitsgruppen dürft Ihr Euch von einem Fahrer die Tricks vorführen lassen – die erklärende japanische Stimme ist dabei zwar nett anzuhören, weiterhelfen wird sie den meisten allerdings nicht. Nützlicher ist da schon der Blick ins Handbuch oder auf



Die vor Euch rasenden CPU-Konkurrenten ziehen eine mächtige Welle hinterher. An der Spitze fährt sich's angenehmer.

den Bildschirm während der Demonstration: In beiden Fällen könnt Ihr die auszuführenden Joypadkommandos studieren, um später die Rekorde im Stunt-Modus purzeln zu lassen. Dank deutlich leichter Trick-Ausführung schaffen auch "Waverace"-Unkundige auf den mit Schanzen gespickten Rundkursen Salto, Handstand auf dem Lenker oder eine gewagte Rückwärtsfahrt. Die zahlreichen neuen Stuntfiguren erfordern da schon mehr Training: Für gekonntes Posen mit Händen und Beinen müsst Ihr komplexere Button-Joystick-Kommandos korrekt zelebrieren. Für ausgeführte Tricks kassiert Ihr eine bestimmte Menge an Punkten, die sich abhängig vom jeweiligen Perfektionsgrad bemisst. Zusätzliche Zähler ergattert Ihr schließlich mit dem Durchfahren von farbigen Punkteringen.

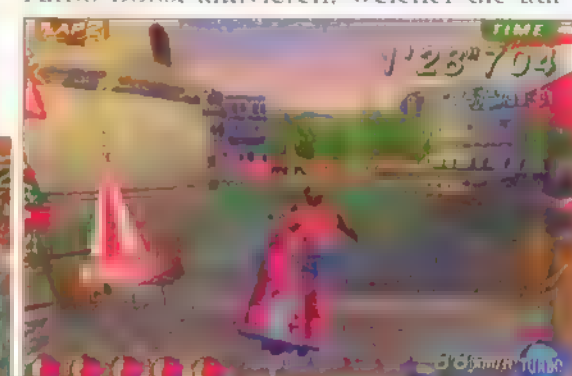
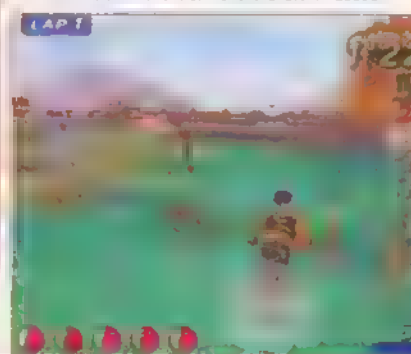
Das Kernstück von "Waverace Blue Storm" bildet allerdings nicht der Stunt-Wettbewerb, sondern der Meisterschafts-Modus: Ein-

geteilt in mehrere Schwierigkeitsklassen konkurriert Ihr in mehreren aufeinanderfolgenden Rennen mit sieben CPU-Fahrern. Die acht Jetski-Piloten unterscheiden sich dabei deutlich in Attributen wie Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Stabilität oder Kurvenverhalten: Bleibt der kräftige David Mariner auch bei kruden Rempelen noch fest im Sattel sitzen, so läuft die zierliche Akari Hayami bei jedem Kontakt mit der Umgebung Gefahr, ein Vollbad zu nehmen. Im Gegenzug ist das Mädels allerdings in der Lage, deutlich engere Kurven zu ziehen und mit fixen Gewichtswechseln elegant durch die verteilten Bojen zu brausen – die kluge Wahl des Fahrers kann vor allem in der 'Hard'-Klasse entscheidend sein.

Um in einem Rennen ganz vorne zu landen, müsst Ihr nicht nur das Gaspedal drücken und auf der Strecke bleiben. Von maßgeblicher Bedeutung ist das korrekte Passieren der gelben und roten Bojen: Aufleuchtende Pfeile geben Euch die Richtung durch den Slalomkurs vor. Für jedes korrekt umfahrene Hindernis füllt sich eine Schubleiste um einen Punkt – erst wenn alle Balken leuchten, rauscht Ihr mit voller Geschwindigkeit über die Wellenberge. Nach einer weiteren passierten Boje dürft Ihr sogar einen Turbo-Boost aktivieren, welcher die auf-



Auf dem Aspen Lake verändert sich das Wetter von einer Runde zur nächsten: Ein leichter Regenschauer wird zum Wolkenbruch.



Es lebe die Abkürzung: Unter manchen Hindernissen taucht Ihr durch, andere fahrt Ihr einfach um.



Wetter- und Tageszeitenwechsel sorgen immer wieder für Abwechslung: Egal ob Abendrot...



...im Fantasie-Venedig (links), Nacht im Hafen einer riesigen Großstadt (Mitte) oder starker Schneefall...



...am Polarkreis – die Licht- und Welleneffekte sind atemberaubend.

gebaute Schubleiste jedoch wieder dezimiert. Hier ist cleveres Taktieren gefragt, denn auf manchen Kursen kann es auch von Vorteil sein, bewusst die ein oder andere Boje auszulassen und so gehörig abzukürzen. Verpasst Ihr allerdings fünf bunte Schwimmer, werdet Ihr disqualifiziert und erhaltet für dieses Rennen null Punkte. Das kann im schlimmsten Fall das Aus in der Meisterschaft bedeuten, da Ihr eine bestimmte Zählersumme benötigt, um in der nächsten Runde antreten zu dürfen.

Steht Ihr am Ende einer kompletten Saison jedoch auf dem Siegereckchen, dann dürft Ihr nicht nur in der nächsthöheren Klasse starten, Ihr schaltet darüber hinaus auch weitere Strecken frei. So erhöht sich die Zahl im Laufe der Zeit auf neun hervorragend designte Kurse.



Ungewöhnlicher Anblick in der Arktis: Leicht bekleidete Jetski-Fahrer flitzen an einem Kreuzfahrtschiff vorbei.



Überzeugend in Szene gesetzt: Geht's auf dem Bildschirm heiß her, bekommt die Verfolgerkamera auch mal Wasserspritzer auf die Linse.

Gefühl ein, tatsächlich auf den Wellen dahinzugleiten. Es macht schon tierischen Spaß, einfach nur so mit den Wassermassen herumzuexperimentieren. Bei der atemberaubenden Wellen-Optik lässt der Gamecube seine Grafik-Muskeln spielen und zaubert dank feinsten Transparenzen, wabernder Spiegelungen und gelungener Special-FX wie Gichtspritzen auf der Kameralinse oder den sichtbar auf der Wasseroberfläche auftretenden Regentropfen das bisher realistischste Abbild des nassen Elements. Leider überzeugt die restliche 3D-Landschaft nicht so ganz: Fast schon billig wirkende Polygon-Bauten säumen manche Strecken und einige primitive Texturen wollen so gar nicht ins Bild des polierten Racers passen. Auch die Kurszahl ist ein wenig mickrig, zumal einige Streckenelemente aus dem N64-Vorgänger stammen. Doch diese kleinen Mängel werden beim Zocken mit Surround-Equipment schnell von einer realistisch hereinbrechenden Welle weggespült. **os**

90% SYSTEM

Gamecube

HERSTELLER

Nintendo

D-RELEASE

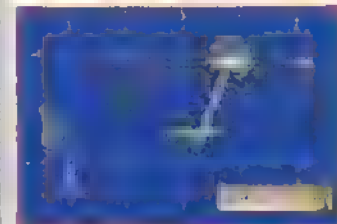
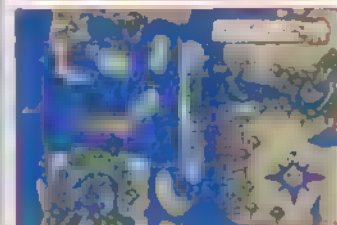
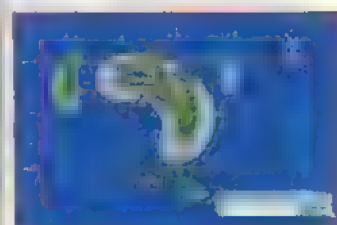
2002

Jetski-Raserei mit enormem Tiefgang: Atemberaubend simulierte Wellen, perfekte Steuerung und interaktive Kurse – kaufen!

6



Ohne Gegner, dafür aber auch ohne große Detaileinbußen braust Ihr im Mehrspieler-Modus übers Wasser.



Kurse, die Zweite: Dolphin Park, Ethnic Lagoon und Southern Island (von oben).

Super Monkey Ball



Toller Effekt: In der Bonusrunde müsst Ihr alle Bananen sammeln und werdet dabei durch einen wellenwerfenden, spiegelnden Boden gestört.



Jetzt wird's haarig: Habt Ihr die Bumper ohne Berührung hinter Euch gelassen, wartet mit dem gewundenen, schmalen Sieg eine weitere harte Geschicklichkeitsprobe.



Segas erstes Fremdkonsolen-Spiel seit dem Dreamcast-Ende ist gleichzeitig einer der Gamecube-Starttitel:

"Super Monkey Ball" liefert Euch eine technisch perfekte Konvertierung des gleichnamigen Amusement-Vision-Automaten, der wiederum heftig von Ataris Marmel-Klassiker "Marble Madness" inspiriert wurde.

Mit einem von vier niedlichen Äffchen, die in einer durchsichtigen Plexiglas-Kugel eingeschlossen sind, wagt Ihr Euch an die Durchquerung von zirka 100 Kursen. Problem 1: Die vertrackten Bauten schweben in großer Höhe, eine unbedachte Bewegung und Ihr stürzt mit Eurem Knuddelprimaten in den Tod. Problem 2: Da Euer Charakter innerhalb einer Kugel läuft, benötigt Ihr eine äußerst ruhige Hand – einmal ins Rollen gekommen, lässt sich die Affenhülle nur langsam abbremsen, panische Manöver enden meist mit einem tiefen Fall. Und dann wäre da noch der Zeitdruck: Die Uhr tickt gnadenlos auf Eurem Weg zum Zielpunkt, wer allzu hasensfüßig über schmale Brücken balanciert und Millimeter für Millimeter Hürden umrundet, sieht das Aus noch vor dem Ziel. Habt Ihr etwas Übung, erhöht Ihr Euren Zählerstand nicht nur durch reichlich

Restsekunden, sondern auch durch das Einsammeln von Bananen, die mal einzeln, mal im Zehnerpack auf den Kursen platziert sind. Für 100 Südfrüchte gibt's ein Affenleben extra – ansonsten dürft Ihr natürlich auch auf ein paar Continues zurückgreifen.

Sind die zehn Einsteigerlevel noch recht simpel zu bewältigen, fordern die 30 Fortgeschrittenen- und 50 Profistufen Eure gesamte Geschicklichkeit: Sich drehende Plattformen, haarfeine Grate, fiese Rampen und Lücken oder gewundene, geneigte Laufbahnen steigern Euren Frust. Dafür werdet Ihr mit einer ideenreichen und technisch gelungenen Optik belohnt: Lens Flares, tolle Spiegeleffekte und niedliche Affen-Animationen erfreuen das Auge. Zudem verdient Ihr durch Eure Mühen beständig Punkte, die zum Freischalten dreier Mini-Spiele investiert werden. Während 'Monkey Billard' und 'Monkey Golf' (18 Minigolf-Bahnen hoch über den Wolken) gerade im Mehrspielerbetrieb witzige Zusatzmodi darstellen, langweilt 'Monkey Bowling' durch sein primitives Spielprinzip.

Auch sonst ist für bis zu vier menschliche Gamecube-Zocker einiges geboten.

Nicht nur, dass Ihr die normalen Levels auch im Wettbewerb absolvieren könnt, drei 'Party Games' bringen Laune vor den Bildschirm. Mit dem 'Monkey Race' bekommt Ihr einen eigenständigen Fun-Racer, der mit sechs, teilweise recht abgefahrenen Rundkursen, Extrawaffen, Turbostreifen und gar nicht mal so dummen CPU-Gegnern brilliert. In 'Monkey Battle' kloppt Ihr Euch mit Handschuhen an Spiralen von drei unterschiedlichen Plattformen, wobei Ihr durch Extras Eure Schlagkraft aufbohren könnt. 'Monkey Target' lässt Euch schließlich von einer hohen Rampe kullern und mit aufgeklappter Hülle zu Zielpunkten in einem wunderschönen Meer schweben. *sf*



Witzige Szenarien: Hier rollt Ihr über die Saiten einer überdimensionierten Gitarre – auf der tiefsten kein Problem!



Muntere Spielchen: 'Monkey Golf', 'Monkey Bowling' und 'Monkey Billard' (von oben).



Multiplayer-Spaß garantiert: Beim 'Battle' kloppt Ihr Euch mit riesigen Boxhandschuhen, beim Rennen dürft Ihr mit bis zu drei KI-Gegnern oder Menschen über sechs Kurse rollen.



79%

SYSTEM
Gamecube
HERSTELLER
Sega
ERG-RELEASE
2002

Niedliches Geschicklichkeitsspiel in hübscher Optik: Auf Dauer für Solisten etwas zu mager, als Mehrspielertitel grandios.

12

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Messe für Deutschland"

Die ECTS hat als europäische Spielemesse so gut wie ausgedient, die gesamte deutsche Industrie baut nun auf ihre eigene Veranstaltung 2002 in Leipzig. Hätten die MANIACs einen besseren Ortsvorschlag?



Begeehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

UND WILL AN

den Ammersee, weil sich die erhitzten Gemüter da schnell wieder abkühlen lassen.



MARTIN SPIELT:

1. Devil May Cry PS2
2. Virtua Tennis 2 DREAMCAST
3. Radiant Silvergun SATURN

OLLI SPIELT:

1. Devil May Cry PS2
2. Wave Race GAMECUBE
3. Headhunter DREAMCAST



UND WILL NACH

Mallorca, schließlich ist es im 17. Bundesland deutlich wärmer als in Leipzig. Und Sangria in Eimern gibt's dort auch...

COLIN SPIELT:

1. Paper Mario NINTENDO 64
2. Zelda: Time & Seasons GAME BOY COLOR
3. Devil May Cry PS2



STÉPHAN SPIELT:

1. Advance Wars GBA
2. Yanya Coballista PS2
3. Paper Mario N64

UND WILL NACH

Münster, um mal wieder ne vernünftige Currywurst zu essen, die es im Leberkäse-Bundesland leider kaum gibt.



UND WILL NACH

München, weil ich dann nicht weit nach Hause hätte und mich von den allabendlichen Standpartys in gewohnter Umgebung auskurieren könnte.



ULRICH SPIELT:

1. Splashdown PS2
2. XG 3 PS2
3. Seaman DREAMCAST

UND WILL NACH

Mering, denn wenn der Prophet keinen Berg mehr findet, soll der Berg eben zum Propheten kommen.

DAVID SPIELT:

1. Skies of Arcadia DREAMCAST
2. Wipeout Fusion PS2
3. Time Crisis 2 PS2



UND WILL NACH

Hamburg, weil dann der Weg übers Meer aus der redaktionellen Knechtschaft führen könnte.



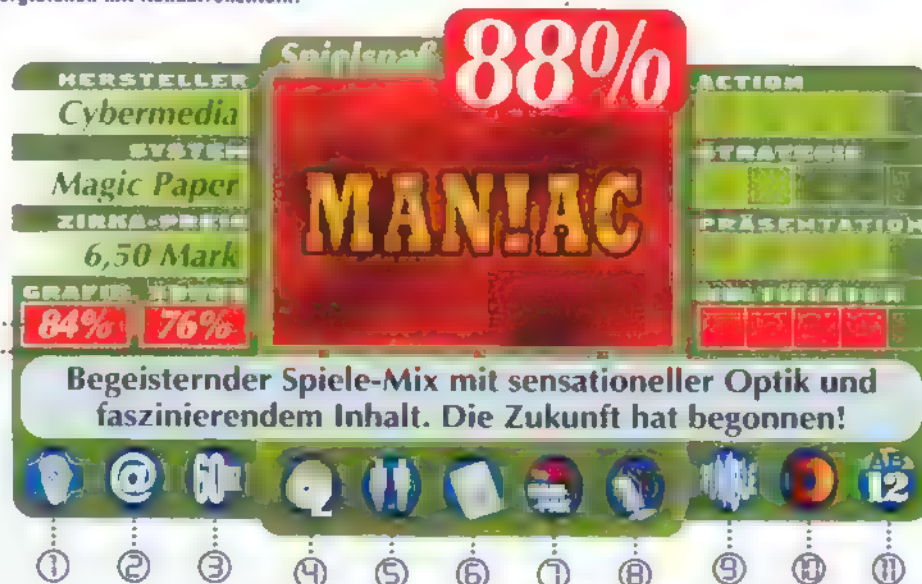
Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA“, „NHL“ & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Können Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikedukation? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

- 1 Dolby-Surround-Akustik
- 2 Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
- 3 60-Hertz-Modus
- 4 Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Modals
- 5 Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können

- 6 Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
- 7 RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
- 8 Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung

- 9 Rumble-Unterstützung
- 10 Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
- 11 MANIAC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

Twisted Metal Black

Durchspielen lohnt sich:

Wollt Ihr "Twisted Metal Black" in vollen Multiplayer-Zügen genießen, ist Ausdauer gefragt. Viele Charaktere und Level müsst Ihr nämlich erst im Story-Modus finden, um sie dann im Mehrspieler-Match einsetzen zu können. Haltet Ausschau nach schwarzen Kisten und versteckten Terminals – dahinter verbergen sich Arenen bzw. Figuren. Ein besonderes Zuckerl erwartet ganz harte Spieler, die den Story-Modus mit sämtlichen Charakteren beenden. Dann könnt Ihr auch Zwischenboss Minion in einer abgeschwächten Variante ins Feld führen.



Die verlassene Tankstelle gehört zu einem riesigen Komplex aus heruntergekommenen Bauten und vertrockneten Wäldern.



1995 rief Entwickler Singletrac die "Twisted Metal"-Serie ins Leben. Auf der PSone verbuchte die Reihe in den USA immense Erfolge, während sie hierzulande wegen grauenvoller Optik und spielerischen Schwächen kaum Beachtung fand. Teil 3 und 4 schafften gar nicht mehr den Sprung über den großen Teich. Nach einigen Teamwechseln zeichnen für die PS2-Version nun wieder die geistigen Väter des Erstlings verantwortlich, denn ein Großteil ehemaliger Singletrac-Mitarbeiter fand Unterschlupf beim Entwickler Incognito Incorporated. Die alten Hasen konzentrieren sich auf alte Tugenden: Halsbrecherisch schnelle Action, verrückte Fahrzeuge und diabolisch-düstere Level bestimmen das Geschehen in "Twisted Metal Black".



Hinter dieser Silhouette verbirgt sich der dicke 'Minion'-Laster.

Gruselkabinett

Die Darstellerriege wirkt wie aus einem schlechten Horror-



Genau zwischen die Frontscheinwerfer: Krachige Explosionen begleiten jeden Raketentreffer.



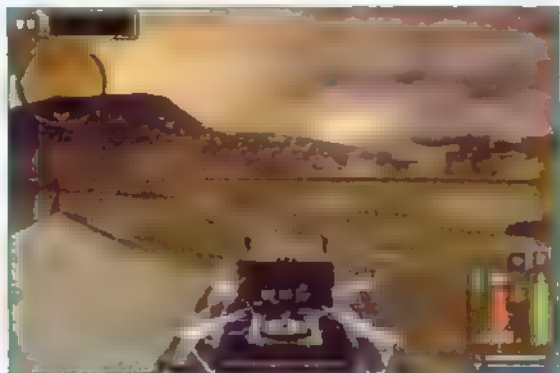
Mörderclown Sweettooth kann seinen LKW in einen Killermech verwandeln, der Darkside-Truck setzt eher auf Masse.

film entsprungen: Ein vom rechten Weg abgekommener Priester, eine verschmähte Braut, ein hinterwäldlerischer Axtmörder, ein blutrünstiger Vietnam-Veteran, das von der Gesellschaft verstoßene Gothic-Mädel oder ein psychopathischer Bodybuilding-Clown sind nur einige der insgesamt 15 illustren Gestalten, die zum kollektiven Crash-Test antreten. Die Fahrzeuge reichen dabei vom wendigen Motorradgespann über

schnittige Sportwagen, aufgemotzte Alltags-Autos und Baustellenfahrzeuge bis zu ausgefallenen Vehikeln wie LKW-Zugmaschinen oder Eiscremetrucks. Jedes Gefährt zeichnet sich durch unterschiedliche Fahreigenschaften wie Beschleunigung und Kurvenverhalten aus, zusätzlich bietet jede Karosse eine Spezialattacke: Die Brummifahrerin Dollface rammt ihre Gegner kurzerhand beiseite, Bloody Mary feuert in ihrem Spectre-Flitzer eine Rakete ab, die das Ziel auch durch Wände hindurch verfolgt. Habt Ihr Euch für einen der Wahnsinnigen samt rollendem Untersatz entschieden, kann die Verschrottungsorgie losgehen. Die tollkühnen Killer in ihren fahrenden Kisten machen in Gefechten mit maximal acht Teilnehmern aus, wer der Stärkste ist. Je nach Lust



In dem verlassenen Autokino überträgt die Leinwand die spektakulärsten Szenen des aktuellen Matches



Volltanken bitte: Diese Plattformen frischen Fure Energie wieder auf – allerdings nur zwei- bis dreimal pro Spiel.



Crazy Taxi: Die gelbe Karosse ist eines der versteckten Fahrzeuge, die Ihr im Story-Modus freispielen könnt.



Volle Kanne in die Mauer: Kollisionen mit Hindernissen machen Eurem Fahrzeug nichts aus, durch kleinere Gebäude fährt Ihr sogar einfach durch.

und Laune stürzt Ihr Euch entweder in ein kurzes Scharmützel, besiegt möglichst viele Gegner hintereinander im Survival-Mode oder wagt Euch an den Story-Modus. Hier begleiten Euch kurze Filmschnipsel und Textpassagen durch acht knallharte Kämpfe sowie die Konfrontation mit den Endgegnern Minion (einem Tankkaster) und Warhawk (einem Kampfhubschrauber).

Destruction Derby

Bevor Ihr aber dem bösen Heli die Rotorblätter abschießen dürft, müsst Ihr Euch erstmal in den Vorrunden beweisen. Die zum Teil riesigen Level bieten jede Menge Platz zum gegenseitigen Niedermetzeln, nach bestandener Herausforderung wählt Ihr den nächsten Schauplatz selber aus. So durchquert Ihr

verlassene Vorstädte, gigantische Highway-Schleifen, Baustellen, eisige Bergstraßen, ein Autokino und einen Vergnügungspark. Freunde ausgefallener Umgebungen machen ein riesiges Transportschiff samt Anlegestelle unsicher. In den Levels findet Ihr an jeder Ecke mehr oder weniger gut versteckte Power-Ups, die von zielsuchenden Raketen über explosive Benzinfässer und Nachbrenner-

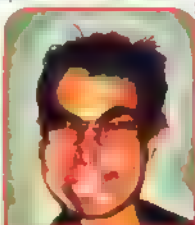
Treibstoff so ziemlich alles bieten, was das Herz des Action-Fans begehrt. Die Goodies sind auch bitter nötig, denn mit dem von Haus aus installierten Maschinengewehr kommt Ihr nicht weit. Fleißiges Extrasammeln ist also angesagt, damit Ihr gegen die Konkurrenz bestehen könnt. Mit voll aufmunitioniertem Boliden stürzt Ihr Euch dann ins Gefecht, ein Radarschirm zeigt die grobe

Richtung des nächsten Ziels an. Ohne Rücksicht auf herumstreunende Zivilisten, Randbebauung oder kleinere Gebäude pflügt Ihr durch die riesigen Arenen, ballert wild mit MG sowie Raketenwerfer und genießt die befriedigende Explosion nach dem Ableben des Opponenten. Gelenkt wird übrigens per Analog-Stick, auch Gas und Bremse könnt Ihr mit dem Steuerknüppel dosieren. Um hartnäckigen Feinden davonzufahren, aktiviert Ihr den Turbo, eine spezielle Splitscreen-Sicht ermöglicht Euch gleichzeitig den Blick nach vorne und hinten. Wer richtig gemein sein will, löst per Steuerkreuz-Kombination eine Spezialattacke aus. So friert Ihr den Gegner kurze Zeit ein, lasst Eure Kanonen nach hinten feuern oder baut einen schützenden Schild auf. In den höheren Schwierigkeitsstufen und bei menschlichen Mitspielern sichern diese Tricks Euren Sieg. Neben dem Story-Modus wurde bei "Twisted Metal Black" besonders viel Wert auf die Multiplayer-Komponente gelegt. Bis zu vier Spieler stürzen sich per Multitap in heiße Splitscreen-Ballereien, ab dem dritten Joypad allerdings ohne Computerkonkurrenten. Alternativ könnt Ihr auch zu zweit gemeinsam die Story-Variante knacken und Euch im geteilten Bildschirm gegenseitig aushelfen. *dm*



Auf dem verschneiten Bergpass stellt Skelett-Biker Mr. Grimm den Baustellentruck Man-Slaughter

OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE: "Twisted Metal Black" ist schnell, hart und schonungslos. Selten konntet Ihr so halsbrecherische Ballerorgien veranstalten wie in Sonys neuem PS2-Titel. Die riesigen Level werden auch nach dem dutzendsten Besuch nicht langweilig, versteckte Secrets bieten Forschernaturen ein breites Betätigungsfeld. Die Optik bleibt während der Schießereien stets angenehm flüssig, selbst im Splitscreen gibt's keine nennenswerten Einbrüche – da kann man die winzigen PAL-Balken durchaus verschmerzen. Einzig die Tatsache, dass Ihr nach dem Durchzocken kaum Neuerungen entdeckt, dämpft die Begeisterung. Zwar dauert es ewig, bis Ihr Steuerungsfeinheiten bzw. Specials verinnerlicht habt und den härtesten Schwierigkeitsgrad knackt, trotzdem bleibt der Spielablauf immer gleich: Ballern ohne Nachdenken.



David Mohr



Multiplayer-Freuden: Ob Vierspieler-Deathmatch oder Zwei-Mann-Co-Op – für Spaß im Freundeskreis ist gesorgt.



HERSTELLER Sony		ACTION
SYSTEM PS2		STRATEGIE
ZIRKA-Preis 120 Mark		PRÄSENTATION
CRASH-TEST 73% 77%		SPRACHEN

Knallharte Auto-Gefechte vor Endzeit-Kulissen. Rasend schnell und mit bombastischem Soundtrack unterlegt.

12

ENTWICKLER: TEAM SOHO, ENGLAND (WWW.SCEE.COM)

This is Football 2002

Obwohl die beiden Vorgänger sehr gute Spielspaßwertungen verbuchen konnten, hatten sich schon auf der PSone Schwächen im Spielablauf gezeigt: Im ersten Teil war der Torwart furchtbar lahm, im Nachfolger gerieten die Texturen der Kicker recht pixelig. Genauso sorgfältig, wie man diese Fehler im aktuellen "This is Football" ausgemerzt hat, ist an anderer Stelle geschluppt worden. Neben den erwähnten Mängeln, spielen die Mannschaften nämlich oft in ihren Auswärtstrikots – selbst wenn keine Notwendigkeit dazu besteht.



Kein "Fußball Live" mehr: Sony führt seine PSone-Kickerserie auf der Nachfolgekonsolle ab jetzt mit dem Originalnamen fort.

Im Gegensatz zum Titel hat sich am Grundgerüst des Spiels nicht allzuviel getan. Ausgestattet mit aktueller FIFPro-Lizenz dürft Ihr mit originalen Kadern auf den Rasen gehen. Auf reale Teambezeichnungen musste zwar verzichtet werden, dafür haben die Entwickler ganze 375 Mannschaften ins Spiel gepackt, die englische Juniorliga eingeschlossen. Ein Editor lässt Euch zudem jedes Team auf den neuesten Stand bringen. Sogar die 15 Attribute der Kicker dürft Ihr auf das aktuelle Leistungsniveau stellen. Bei den Modi herrscht ähnlich viel Auswahl: Neben Schnell- und Freundschaftsspiel fesselt Euch vor allem der Turnier-Modus für einige Zeit ans Leder. Von der Weltmeisterschaft über Kontinental-Cups bis zu Wettbewerben mit historischen Mannschaften bekommt Ihr alles, was das Kickerherz begehrt. Sämtliche Varianten lassen sich auch im Multiplayer-Modus zocken. Falls Ihr



Tooor!! Die Verteidiger laufen zwar immer genauso schnell wie Ihr, dafür bekommt Ihr den Ball dennoch hin und wieder ins Netz – die CPU-Kicker sind eben nicht sonderlich helle.

genügend fähige Freunde zusammenbekommt und im Besitz zweier Multitaps seid, erhöht sich die Anzahl menschlicher Teammitglieder auf acht. Vor dem Match wählt Ihr die Aufstellung, korrigiert gegebenenfalls die Formation und sucht Euch eine Hauptstrategie aus. Zwischen Flügelspiel, Abseitsfalle oder verschiedenen Defensiv-Taktiken dürft Ihr aber auch während der Begegnung wechseln. Anschließend geht's in eines der elf Stadien – auch bei Regen, Schnee oder in der Nacht. Die Optionalität auf dem Rasen ähnelt der Konkurrenz: Flankt, passt oder spielt den Ball in den Lauf des Stürmers. Zusätzliche Manöver wie Drehungen und Dribbling beherrschen Eure Profis ebenfalls – sogar Schwalben dürft Ihr simulieren. Habt Ihr dem Schiri allerdings zuviel Intelligenz verpasst, durchschaut er

Eure Unfairness und lässt weiterspielen. Auch bei harten Fouls hat der Mann in Schwarz einen guten Riecher, nur selten entgeht ihm eine fiese Blutgrätsche. Während der andere Kicker verletzt am Boden liegt und eventuell sogar ausgewechselt werden muss, wandert Ihr mit einer roten Karte vom Platz. Setzt deshalb lieber das normale Tackling ein und baut im Anschluss einen gezielten Spielzug über die Seiten auf, flankt und köpft schließlich ein. Bei fast jedem Manöver geht die Menge mit, Tröten und Trommeln sind deutlich aus den Fanblöcken zu hören – selbst Sprechchöre kommen hin und wieder auf. Auch Kommentator Thomas Hermann geht gezielt auf Eure Aktionen ein. Nach dem Match gibt's Eckdaten wie Handspiele, Ballbesitz und Kartenvergabe in einer Statistik. sb

FEHLENDE TITELTAUGLICHKEIT: Sonys Kickerei hat "ISS" und "FIFA" vor allem die Aktualität der FIFPro-Lizenz voraus, in puncto Modi-Vielfalt sind sich die Titel ebenbürtig. Dass die Wertung von "This is Football 2002" dennoch mickriger ausfällt, liegt zu einem großen Teil an der Durchschnittlichkeit von Optik und Animationen. Die Polygonkicker sind wenig detailliert, durch ihre hölzernen Bewegungen kommt kaum Dynamik auf. Zudem könnt Ihr wenig intuitiv ans Leder gehen: Die CPU-Kollegen stehen trotz der Verfügbarkeit diverser Angriffsstrategien selten da, wo Ihr sie gerne hättet. Gelingen dennoch mal spektakuläre Spielzüge, dann steigert die hervorragend simulierte Fankulisse die Motivation. Amateurliebhaber mag das Sony-Gebolze wegen der eingängigen Steuerung gefallen, Profis halten sich an Bekanntes.



Stephan Freundorfer



Nach einem Tackling strauchelt der Nigerianer heftig. Wollt Ihr den Ball jetzt abgeben, weisen Euch die grauen Pfeile den Weg zum nächsten Kicker.

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
PS2

ZIRKA-PREIS
120 Mark

GRAFIK 70% **SOUND** 75%

Spielspaß

70%

WFO

THE FOOTBALL WORLD

ACTION

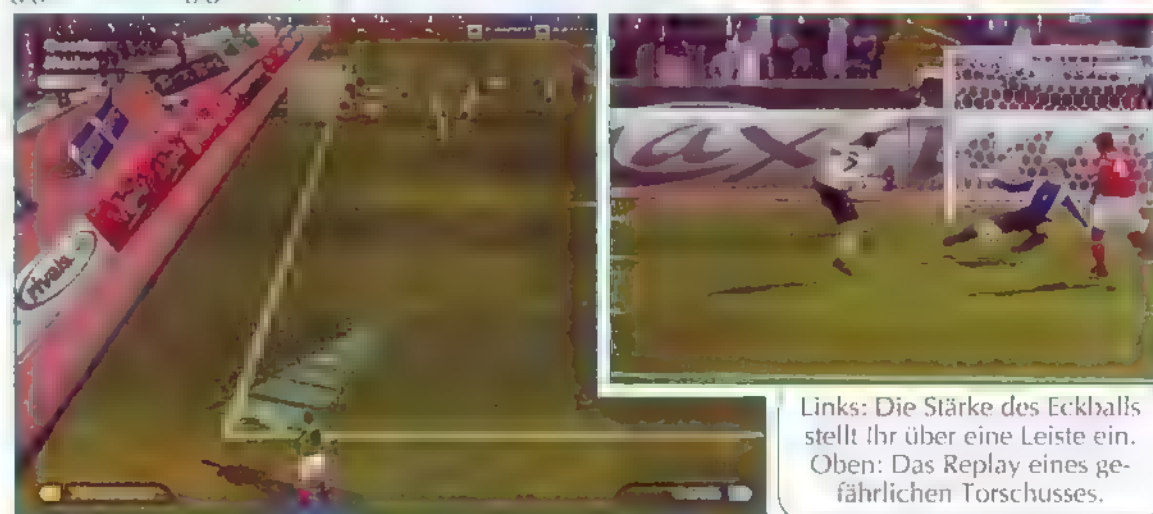
STRATEGIE

PRÄSENTATION

WETTBEWERB

Fehlende Dynamik und magere Animationen schmälern die Freude an aktueller Lizenz und Modi-Vielfalt.

AFS 12



Links: Die Stärke des Eckballs stellt Ihr über eine Leiste ein. Oben: Das Replay eines gefährlichen Torschusses.

Zugreifen!



Playcom Online Shop
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 250 DM versandkostenfrei

10032	Aldyn Chronicles: The First Moon	119.00 DM
10113	Daikatana	59.99 DM
10193	Donkey Kong 64 + Expansion Pak	89.00 DM
10211	Legend of Zelda: The Majora's Mask	139.99 DM
10025	Paper Mario	139.99 DM
10192	Perfect Dark	109.99 DM
10039	Tony Hawk Pro Skater 1	114.00 DM

6045	Hugo im Diamantenfieber	64.00 DM
6260	James Bond-Die Welt ist nicht genug	59.99 DM
6170	Mario Tennis (Color)	74.99 DM
6131	Maus 2, Die	69.99 DM
6204	POKEMON - Gelbe Edition	59.99 DM
6020	POKEMON Puzzle Challenge	69.99 DM
6232	POKEMON Trading Card Game + 58	59.99 DM

6948	Game Boy Color Transp incl. Batterie	149.99 DM
6952	Game Boy Color Türkis incl. Batterie	149.99 DM
6908	Licht & Lupe Innovation	14.00 DM
6966	Linkabel Universal GBColor & GBA	9.99 DM
6924	Netzteil Color & Pocket schwarz	14.99 DM
6968	Netzteil L3 Color & Pocket schwarz	11.99 DM
6918	Speleberater POKEMON Blau/Rot	9.00 DM

42016	Earthworm Jim	89.99 DM
42057	Iridion	89.99 DM
42003	Kuru Kuru Korin	89.00 DM
42001	Mario Kart Super Circuit	89.99 DM
42035	Men in Black (MIB) - The Series	99.99 DM
42019	Pitfall	89.99 DM
42010	Rayman Advance	99.99 DM
42050	Spiderman: Mystery's Menace	94.99 DM
42002	Super Mario Advance	89.00 DM

35028	C.A.R.T. Fury Championship Racing	109.99 DM
35258	City Crisis	99.99 DM
35149	Crazy Taxi	109.99 DM
35013	Dark Cloud	114.99 DM
35091	Ephemeral Fantasy	109.99 DM
35070	ESPN Winter X-Games Snowboarding	94.99 DM
35039	Gran Turismo 3 A Spec (GT3)	114.99 DM
35289	Madden NFL 2002	109.00 DM
35249	MX 2002 Moto Cross Black Edition	114.99 DM
35156	Paris Dakar Rally	99.99 DM
35200	Rune - Viking Warriors	99.99 DM
35300	This is Football 2002	114.99 DM
35210	Twisted Metal: Black	114.99 DM
35097	UEFA Challenge	99.99 DM

38003	Fernbedienung TM + Batterien	34.00 DM
38054	Game Studio Date!-Game Boy Emulator	94.99 DM
38136	Gamepad Saitek PX 5000	49.99 DM
38028	Joypad DS Med Catz grün	54.99 DM
38118	Lautsprecher 3D Surround-Sound-System	169.99 DM
38112	Lenkrad incl. Pedale PS2	109.99 DM



139.99 DM
 ab 17.10.2001



74.99 DM
 ab 05.10.2001



74.99 DM
 ab 05.10.2001



79.99 DM
 ab 02.11.2001



109.00 DM



229.99 DM

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten betragen per Post 7 DM zzgl. Nachnahme. Lieferungen ab 250 DM sind versandkostenfrei. Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20 DM Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

03 61.49 29-300

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr-20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr-16.00 Uhr
 Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.

ENTWICKLER: INTELLIGENT SYSTEMS, JAPAN (WWW.NINTENDO.DE)

Paper Mario

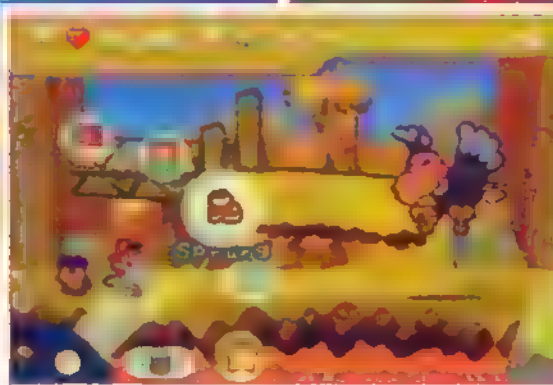


Duh!
Ich fühle mich schon viel besser!
Man soll dich Dr. Mario nennen!



Hau' den Lukas: Ein saftiger Hammerschlag schüttelt nicht selten Extras aus den Bäumen.

Unnachahmlich Mario: Gags und zahllose Déjà-Vus sorgen für individuelles RPG-Flair.



Klassisch: Die Grundstruktur der rundenbasierten Gefechte orientiert sich an der Rollenpiel-Konkurrenz.

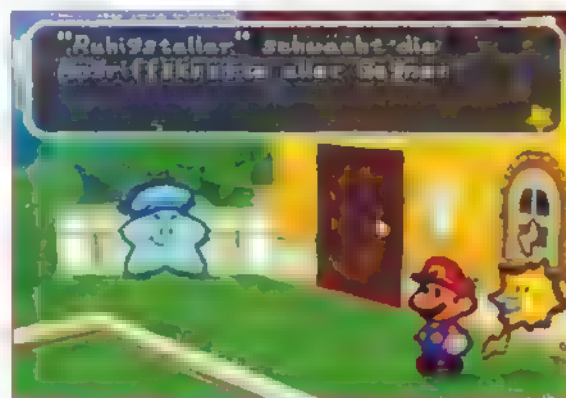


Das Warten hat ein Ende: Seit dem Systemstart harhten treue N64-Besitzer sehnsüchtig auf ein vernünftiges Rollenspiel für den letzten stationären Modulschlucker, endlich wurde das Flehen erhört. Niemand Geringeres als Firmenmaskottchen Mario begibt sich zum Ende der 64-Bit-Konsole in ein RPG-Abenteuer der Spitzenklasse.

Den Namen verdankt die 512-Mbit-starke Cartridge dabei der eigenwilligen Darstellungsweise: Die kreativen Jungs von Intelligent Systems (siehe auch Randspalte) verbanden nämlich klassische Bitmapoptik mit Polygonelementen. Während Mario sowie (fast) alle anderen

Charaktere als niedlich animierte, Papierflache Sprites durch die Pampas wuseln, werden finstere

Dungeons, belebte Städte oder lauschige Wälder polygonal dargestellt. Eine Kombination visueller Techniken, die "Paper Mario" einen ganz eigenen, kindlich anmutenden Grafik-Stil verleiht. Wer Marios neuesten Videospelauftritt jedoch als infantilen "Kiddie-Kram" abtut, wird dem grauen Modul nicht gerecht: Trotz einsteigerfreundlicher Handhabung erwartet Euch mit dem Klempner-Abenteuer ein



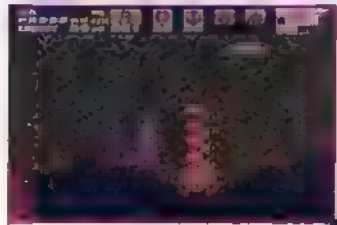
So 'nen Stern hatt' jeder gern: Nach ihrer Befreiung stehen Euch die sieben tunkelnden Himmelskörper im Kampf mit durchschlagenden Zaubersprüchen hilfreich zur Seite.

Traditionsbewusst

Von der Handlung her setzt das N64-Rollenspiel auf eine Mario-typische Simpel-Story: Erzbösewicht Bowser hat den legendären Sternenstab gemopst und dank dem übermächtigen Artefakt den königlichen Palast samt Prinzessin Peach und Hofstab ins All entführt. Wer immer das mystische Zepter in Händen hält, dem

Alte Hasen:

Entwickler Intelligent Systems versorgt Besitzer von Nintendo-Systemen bereits seit knapp 20 Jahren mit hochkarätigen Modulen. Als erstes 'Big-N'-internes Entwicklerstudio R&D 1 Anfang der 80er gegründet, brachten die kreativen Japaner in den NES-Anfangstagen unter anderem "Metroid", "Excite Bike" und die frühe Lichtpistolenballerei "Duck Hunt" für den 8-Bitter auf den Markt. Anno 1986 splitteten sich einige Mitglieder von R&D 1 ab und gründeten mit Intelligent System ihr eigenes Team. Tophits wie die nie in Europa veröffentlichte Taktikserie "Fire Emblem" und die "Wars"-Reihe oder das Super-Nintendo-Epos "Super Metroid" festigten endgültig den Ruf als erstklassiger Software-Lieferant. Auch in Zukunft bleibt Intelligent Systems Nintendo treu, GBA- und Gamecube-Titel sind in der Mache.



Von oben: Der Moorhuhnvorläufer "Duck Hunt", "Fire Emblem" (beide NES) und "Super Metroid" fürs SNES.



Knuddel-Kompagnons

GUMBARIO: Der kleine Gumba ist Euer allererster Wegbegleiter und gleichzeitig einer der nützlichsten. In der Oberwelt versorgt Euch der Mützen-Zwerg auf Knopfdruck mit allerlei Hintergrundinfos zu Kerkern oder Stadtbewohnern, im Gefecht erwischt seine Kopfnuss-Sprungattacke selbst fliegende Fieslinge. Auf Wunsch verrät Euch Gumba auch deren Kampfdaten – praktisch.

KOOPER: Im Gegensatz zu seinen Wohlverwandten im Bowsers Sturmtruppen ist dieser junge Koopa Mario höchst wohlgesonnen. Hüpf ihm der Klempner auf den Panzer, ergattert Ihr weit enterrte Items, normale Steinwürfel zerbröseln ebenfalls. Im Kampf reißt Kooper mit seinem Wirbelangriff gleich mehrere hintereinander stehende Böswichte von den Bitmap-Beinchen.

BOMBETTE: Wenn die schnuckelige Dynamit-Dame in die Luft geht, ist Deckungsuchen angesagt. Zumindest in den Reihen des Gegners, denn je öfter Ihr auf den A-Knopf einhämert, desto verheerender fällt die Explosion aus. Eine Fähigkeit, die Mario auch im Alltag von Nutzen ist: Poröse Felswände verbergen nicht selten hilfreiche Gegenstände oder geheime Durchgänge.

PARAKARRY: Die Begegnung mit Mario kommt dem geflügelten Postboten gerade recht, hat er doch auf seinem Weg durch die Weiten des Landes seine gesamte Briefladung verloren. Im Gegenzug für Marios Hilfe bei der Schriftstücksuche trägt

Parakarry den Schnauzbart kurzzeitig durch die Lüfte oder jagt im todesmutigen Sturzflug den bösen Buben entgegen.

BUU: Wer hat Angst vor Geistern? Mario nicht! Ganz im Gegenteil: Mit ihrem Gruselzauber macht Geisterdame Buu die Latzhose nämlich kurzzeitig unsichtbar – sehr praktisch, wenn Ihr einer unliebsamen Monsterkonfrontation aus dem Weg gehen wollt. Kommt's dennoch zum Duell, verpasst Buu dem Gegner einen Satz heiße Ohren oder setzt zum furchteinflößenden Spuk an.

WATT: Elektrowolke Watt bringt Licht ins Dunkel. Nicht nur düstere Räume werden so für Euch passierbar, auch verborgene Blöcke erscheinen wie von Zauberhand im Schein der schwebenden Lampe. Klar, dass ein saftiger Stromschlag auch dem Feind nicht gut bekommt.

SUSHIE: Als gestresster Babysitter der flippigen Yoshi-Kids hat Fischkopf Sushie alle Flossen voll zu tun; ein Abenteuerausflug kommt da gerade recht. Als lebendes Floß trägt er Mario über Flüsse und Seen, seine Spuckwasser-Attacke macht ihn zum unverzichtbaren Kampfkumpan.

LAKILESTER: Der achte und letzte Kollege schließt sich Euch in der kunterbunten Blumenwelt an. Wolkenbewohner Lakilester befördert Mario über Stachelgruben oder Lavabecken, kommt es zum Gefecht, beschmeißt der windige Geselle das Lumpenpack aus sicherer Distanz mit Stachelsteinen.





Mittendrin statt nur dabei: In den Keilereien steigert Ihr die Kraft Eurer Attacken mittels vorgegebener Joypadmanöver – hier lädt sich Blitzball Watt zum haarsträubenden Stromschlag auf.

NINTENDO MACHT'S DER KONKURRENZ VOR: Zugegeben, die ultra-knuddelige Verpackung ist nicht jedermanns Sache, hinter der zuckersüßen Fassade aus Niedlich-Optik und Mitsummel-Melodien verbirgt sich jedoch ein ausgewachsenes, innovationsreiches RPG-Abenteuer, dass auch "Final Fantasy"-gewöhnte Veteranen unwiderstehlich ans Pad fesselt. Die brillante Mixtur aus genreüblichen Versatzstücken (Charakteraufbau, rundenbasierte Gefechte, Städte- und Dungeonbesuche etc.) und Mario-typischen Geschicklichkeitseinlagen ist schlichtweg genial. Laßt Ihr in vielen anderen RPGs stumpf von einem Kerkerende zum anderen und ärgert Euch zwischendurch über langwierige Zufallskämpfe, ist bei "Paper Mario" Köpfchen gefragt: Ohne wohlüberlegten Einsatz Eurer Partymitglieder kommt Ihr in den Rästel- und Geheimnis-gespickten Dungeons nicht weit. Dank der wohl dosierten Action-Elemente und abwechslungsreicher Gegner-Typen verkommen die taktischen Monsterprügeleien nie zum drögen Schlagabtausch. Für Einsteiger wie Profis geeignet stellt Marios Fremdgang für mich momentan die RPG-Referenz dar. Ein wahres Lehrstück in Sachen Design-Kunst und ein Pflichtkauf für jeden N64-Besitzer.



Colin Gabel

steht die Weltherrschaft offen. Zu allem Überflus hat der garstige Griesgram auch noch die Gralshüter des Guten, die sieben putzigen Sternwächter gefangen und in die fürsorgliche Obhut seiner nicht minder fiesen Untertanen gegeben. Nur mit Hilfe der eingelochten Himmelskörper kann den teuflischen Plänen des Reptilienfürsten Einhalt geboten werden. Klar, dass die Befreiungsaktion an Mario hängenbleibt.

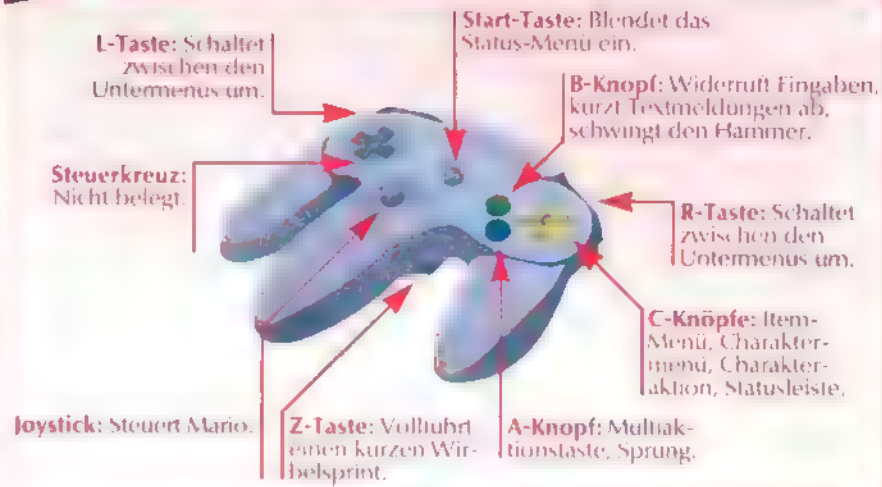
Knuddel-Keile

Während ihres letzten N64-Auftritts begegnet die blaue Latzhose nochmal allen beliebten Figuren aus Miyamotos Knuddelimperium: Eure Reise beginnt im Dorf der zwergenhaften Gumbas, später trifft Ihr in schummrigen Schlössern, frostigen Polarregionen oder sengend heißen Wüstenstädten das Pilzvolk der Toad, gruselige Buu-Hus und sogar auf eine Yoshi-Kolonie. Kenner der Mario-Historie dürfen sich auf zahlreiche

Déjà-Vus freuen. Zwar finden sich in "Paper Mario" alle klassischen Versatzstücke des Genres (Plaudereien mit Stadtbewohnern, kostspielige Shoppingtouren, ausufernde Dungeon-Expeditionen, Monsterkämpfe und fleißiger Charakteraufbau), allerdings gestaltet sich der Spielablauf wesentlich action- und geschicklichkeitsbetonter als bei "Final Fantasy" & Co. Zu Marios Grundtalenten gehören beispielsweise die Fähigkeiten zu springen oder einen überdimensionierten Hammer zu schwingen. Mit letzterem haut Euer Held Item-spendende oder hinderliche Steinwürfel kaputt, per Hüpfen überwindet Ihr gähnende Schluchten oder erklimmt steile Felsplateaus. Joypadbeherrschung ist auch bei den Gefechten gefordert: Ob stacheliger Riesenkaktus oder fliegender Koopa –



Helfer in der Not: Links zertrümmert Koopers Panzer einen Extra-Block, oben lädt Fischmaul Sushie Mario zur Flussrundfahrt.



alle Halunken ziehen gut sichtbar ihre Bahnen durch Oberwelt und Kerker. Kommt Ihr den Unholden zu nahe, wird in eine gesonderte Kampfarena umgeschaltet. Die Auseinandersetzungen finden in "Paper Mario" rundenbasiert statt, zuerst drescht Ihr, anschließend die Feinde. Habt Ihr aus Aktionen wie Sprungangriff, Hammerschlag oder Item-einsatz gewählt, wird das Manöver ausgeführt – und Euer Geschick ist gefragt: Bei jeder Attacke erscheint nämlich ein Pad-Kommando, das bei korrekter Ausführung den Schaden erhöht. Drückt Ihr beim gezielten Sprung auf den Monster-schädel beispielsweise im rechten Augenblick den Aktionsknopf, hüpf Mario ein zweites Mal auf die Bitmapprübe. Wählt Ihr den Hammerhieb, füllt sich eine Energieleiste. Lasst Ihr im rechten Moment den Analogstick los, saust das hölzerne Werkzeug mit doppelter Wucht hernieder. Ähnlich pariert Ihr Feindangriffe: Betätigt kurz vorm Treffer die Aktionstaste und die Kraft des Hiebs wird gemindert. Im Verlauf des Abenteuers findet Ihr zahlreiche sogenannte Orden, die Euch spezielle Fähigkeiten wie magische Multisprünge, Hammerwurf, aber auch gesteigerte Kraft- (Hitpoints) oder Blumenpunkte (Magicpoints) verleihen. Wieviele dieser nützlichen Items Ihr gleichzeitig anlegen könnt, hängt von der Anzahl Eurer Ordenspunkte ab – nur ein

Die PAL-Anpassung ist Nintendo wie üblich sehr gut gelungen. Eine vorbildliche, mit Wortwitz gespickte deutsche Übersetzung (wer mag, darf die Bildschirmtexte auch auf englisch stellen) und die Abwesenheit zusätzlicher PAL-Balken erfreuen das Herz. Einzig der geringfügige Geschwindigkeitsverlust dürfte Kennern des NTSC-Original auffallen, spielerisch negativ wirkt sich dieser Umstand jedoch nicht aus.



Helfer, Teil 2: Buus Unsichtbarzauber verwirrt den Feind, oben leuchtet Watt eine düstere Höhle aus.



Kerker mit Köpfchen: Blindes Durchmetzeln reicht nicht, nur wer die unterschiedlichen Charakterfähigkeiten überlegt einsetzt, hat in den rätselastigen Dungeons eine Überlebenschance.



Drucke so schnell wie möglich!

3000

Energiesparend: Durch gezielte Pad-Kommandos könnt ihr auch gegnerische Angriffe positiv verstärken, sprich, deren Wirkung abmildern.



getragener Orden stellt Mario die magischen Manöver zur Verfügung. Habt Ihr alle Unholde besiegt, geht's an die Verteilung der Kriegsbeute: Goldmünzen bessern die Reiskasse auf, Sternenzähler (Erfahrungspunkte) steigern Marios Attribute. Alle 100 Sterne gewinnt Euer Held einen Charakterlevel und Ihr dürft einmal wahlweise den Maximalwert der Kraft-, Blumen- oder Ordenspunkte erhöhen.

Freunde fürs Leben

Genre-üblich bleibt das Nintendo-Maskottchen auf seiner Suche nach den Sternenwächtern nicht lange al-

an. Da wäre zum Beispiel Gumbario, ein wissenshungriger Gumba, der Vogelpostbote Parakarry oder Geistergräfin Buu (näheres siehe Kasten). Jeder der goldigen Bitmap-Kollegen hat seine individuellen Fähigkeiten: Springt Mario Schildkröterisch Koopa auf den Panzer, flitzt dieser los und bringt Euch wertvolle Gegenstände aus für den dickbäuchigen Klempner unzugänglichen Passagen. Die wandelnde Dynamitladung Bombette sprengt brüchige Felswände auf, Flugass Parakarry trägt Euch kurzzeitig durch die Lüfte und das wandelnde Lexikon Gumbario gibt gratis nützliche Hintergrundinfos zu Städten oder Dungeons. Auch in der Schlacht kommen Euch die Talente Eurer Freunde zu Gute: So klärt Euch der Gumba-Knirps über Stärken und Schwächen von Gegnern auf, während Blitzwolke Watt die Bösewichter eine Ladung Starkstrom kosten lässt. Da alle Ungetüme ganz persönliche Stärken und Schwächen haben, ist der taktische Einsatz Eurer Kumpane meist der Schlüssel zum Sieg: Fliegende Feinde befinden sich beispielsweise außerhalb

von Bombettes Detonationsradius, schwerk gepanzerte Stachelkröten lachen nur über Gumbarios wirkungslosen Kopfstoss. Zwar könnt Ihr immer nur einen Kampfgefährten auf einmal an Eurer Seite haben, auf Knopfdruck wechselt Ihr aber problemlos zwischen den einzelnen Figuren durch. Natürlich dürft Ihr auch Eure Gefährten ab und an aufpowern. Findet Ihr einen Level-Up-Block, wird je ein Schützling in den Super- bzw. Ultra-Rang befördert. Das Ergebnis ist höhere Angriffskraft und neue Kampfmanöver.

Wie es sich für ein zünftiges Mario-Abenteuer gehört, ist der Weg zum Endduell mit Bowser vollgestopft mit Geheimnissen, Sidequests und Mini-Spielen. Mal befreit Ihr ein verzweifertes Dorf von einer Fuzzy-Plage, ein anderes Mal bittet Euch ein gebrechlicher Koopa-Großvater um Botendienste quer durchs Land oder Showmaster Wim Quizzimo lädt zum munteren Ratespiel, in dem Ihr Euer Wissen über die Welt von "Paper Mario" unter Beweis stellt. Genre-üblich regeneriert Mario seine Kräfte in Gratis-Gasthäusern, gespeichert wird an speziellen Save-Points. Maximal vier Spielstände passen auf die Modulbatterie, eg

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Nintendo 64

ZIRKA-Preis
140 Mark

GRAPHIK 78% **SOUND** 81%

91%

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

Multiplayer

N64-Finale-Grande: Konkurrenzlos gutes RPG mit famosen Geschicklichkeitseinlagen im knuddeligen Mario-Ambiente.



Gefangen im eigenen Schloss steuert Ihr ab und an auch Peach, die versucht, Bowsers Schergen Infos über den Verbleib der Sterne zu entlocken.

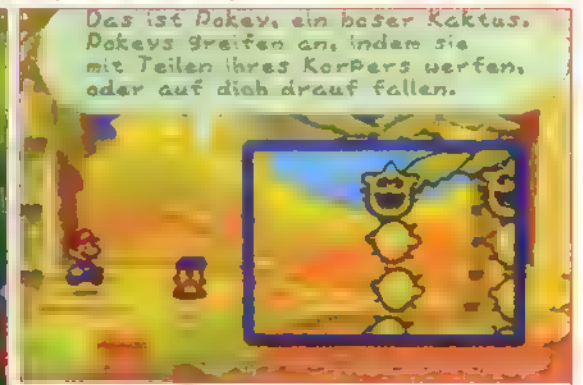
AUCH NACH KNAPP 20 JAHREN steht der Name Mario noch für Videospielespaß in Reinkultur. Was Nintendo an Witz und innovativen Ideen in das 512-Mbit-Modul gesteckt hat, spottet jeder Beschreibung – ständig entdeckt Ihr neue, orginelle Elemente. Vor allem die Grafik hat es mir angetan: Der originelle Scherenschnitt-Stil sorgt für beeindruckend detaillierte, sauber dargestellte Szenarien und verleiht dem Abenteuer seinen eigenen Charme, dem sich kaum einer entziehen kann. Wer bei einem RPG hingegen auf einer mythisch-komplexen Geschichte mit traumatisierten Helden und mindestens fünf überraschenden Storywendungen beharrt, ist bei Marios Abenteuer an der falschen Adresse – alle anderen, vor allem interessierte Genre-Neulinge, greifen noch heute zu und freuen sich über eines der besten und erfrischendsten Rollenspiele, die es je gab.



David Mohr



Drucke so schnell wie möglich!



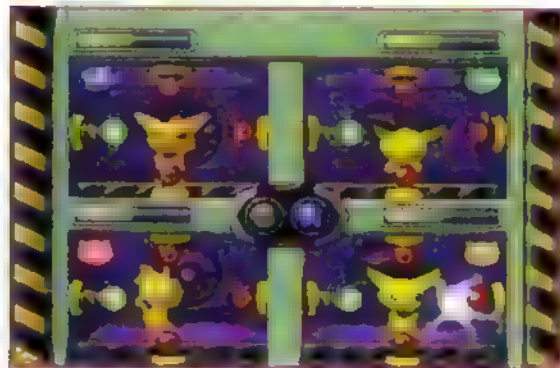
Das ist Dokey, ein boser Kaktus. Dokeys greifen an, indem sie mit Teilen ihres Körpers werfen, oder auf dich drauf fallen.

Kumpane im Kampfeinsatz: Links trägt Parakarry einen Bösewicht von dannen, oben gibt Gumbario Feindinfos.

ENTWICKLER: CREATURES, JAPAN (WWW.POKEMON.DE)

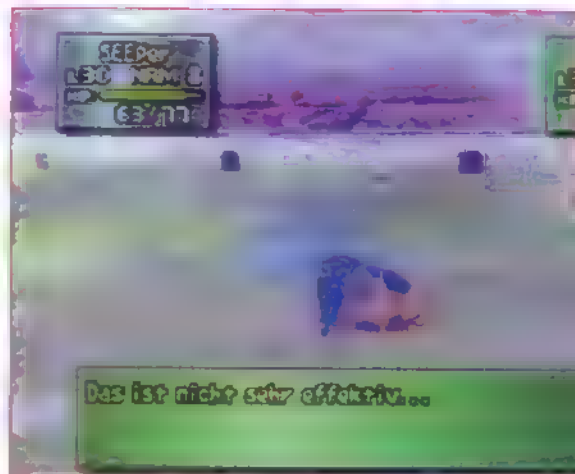
Pokémon Stadium 2

Schon die exquisite Modulfarbe von "Pokémon Stadium 2" veranschaulicht dessen größten Unterschied zu Teil 1. Halb silbern, halb golden ist die Plastikhülle, deren Inneres einen Speicherchip mit den 250 Monstern der gleichfar-

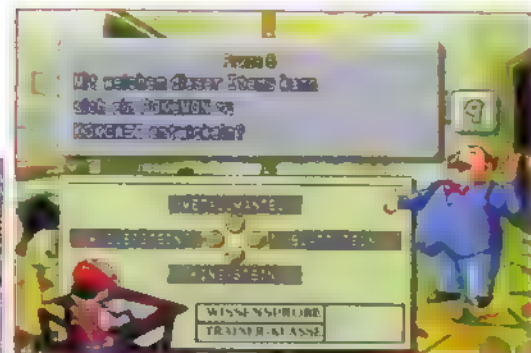


Die Minispiele waren auch mal witziger: Hier müsst Ihr mit Eurem Elektrotierchen Glühbirnen unter Strom setzen.

bigen Game-Boy-Module beherbergt. Allerdings müsst Ihr die bunten Tierchen nicht erst fangen: Für die Arenakämpfe nutzt Ihr entweder Euren Game-Boy-Zoo, den Ihr via Transfer Pak auf das Modul überträgt, oder Ihr stellt Euch eine sechsköpfige Riege aus Leih-Pokémon zusammen, die von dem Spiel freundlicherweise zur Verfügung gestellt werden. In vier Cup-Varianten (die hauptsächlich durch die Monsterlevel bestimmt werden) kloppt Ihr Euch mit diversen CPU-Trainern, stellt Euch in einer Burg den Arenaleitern oder ladet bis zu drei Mitspieler zum freien Kampf. Habt Ihr noch wenig Erfahrung mit dem



An Effekten wird nicht gespart: Sämtliche Attacken der 250 Pokémon werden farbenfroh in Szene gesetzt.



In der Pokémon-Akademie drücken die Kleinen noch freiwillig die Schulbank

Im November rollt die nächste Pokémon-Welle an. Dann nämlich erscheint bei uns die "Crystal Edition" für den Game Boy Color. Politisch korrekt kommen dann auch Poké-Mädchen zum Zug: Zum ersten Mal darf eine Trainerin als Spielfigur gewählt werden.

WER DEN NINTENDO-BIESTERN NICHTS ABGEWINNEN KANN, muss nicht mehr weiterlesen - tätigt Eure letzte N64-Investition lieber in Gefälligeres wie "Paper Mario". Denn im Gegensatz zum ersten "Pokémon Stadium" gestalten sich die Minispiele ziemlich primitiv und besitzen kaum Charme. Passionierten Besitzern des Gold- bzw. Silbermoduls sei der Titel dafür ans Herz gelegt, vor allem, wenn der Vorgänger noch nicht in der Sammlung schlummert. An Betätigungsmöglichkeiten für Pokémon-Freunde mangelt es wahrlich nicht: Kämpft Euch in netter 3D-Optik mit unzähligen Monster-spezifischen Effekten durch die verschiedenen Cups oder gegen Arenaleiter, bringt Euer Wissen über die Nintendo-Fauna auf Vordermann und testet es schließlich in einem Quiz. Fans jubeln, der Rest wendet sich in Grauen ab.



Stephan Freunderfer

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Nintendo 64

ZIRKA-PREIS
150 Mark

GRAPHIK
65%

SOUND
63%

69%

Nur für Pokemaniacs:
Rundenweise Monsterklopperei, ausgestattet mit faden Minispielen und umfangreichen Infos.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MUSIK

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 5/2000 mit 72% Spielspaß getestet.

Playstation 2

4x4 Evolution	94,50
7 Blades	101,00
ATV Offroad	107,00
Bloody Roar 3	99,00
Crazy Taxi	98,00
Dark Cloud	107,90
Dave Mirra BMX 2	97,00
Dschungelbuch	
inkl. Tanzmatte	108,88
Duke Nukem D-Day	94,90
Evil Twin	105,00
Extermination	105,50
Extreme G 3	91,90
Flucht von Monkey Island	102,00
Formel Eins 2001	107,00
inkl. Speedster 2 Lenkrad	212,00
Freak Out	99,00
Fur Fighters	89,99
Giants	99,00
Gauntlet Dark Legacy	99,99
GTA 3	96,90
Half Life dt	98,90
Heroes of Might and Magic	91,00
Hidden Invasion	105,00
Kun Kuri Mix	97,00
Lotus Challenge	99,00
Madden NFL 2002	102,90
NBA Street	102,00
NHL 2002	103,90
Onimusha Warlords	102,00
Paris Dakar Rally	91,90
Resident Evil Code Veronica X	102,00
Ring of Red	99,99
Rune	93,90
Silent Hill 2	99,00
Slipheed	105,00
Smuggler's Run 2	97,90
Soul Reaver 2	107,90
Summoner	105,00
The Bouncer	107,50
This is Football 2002	106,90
Tokyo Xtreme Racer	107,00
Twisted Metal Black	106,90

Hardware

PS2 inkl. DualShock	789,00
PS2 inkl. GT 3	859,00
16 MB Memory Card	88,00
4-Spieler Adapter	55,90
Action Replay 2	79,90
Blaze Ultimate Scart Cable	35,90
Fernbedienung, Sony	53,50
Joypad Double Force	39,50
Lenkrad GT Force Wheel	209,00

Game Boy Advance
inkl. 1 Spiel
306,66 DM

F-Zero
GBA, 77,00 DM

Castlevania
GBA, 88,00 DM

Bomberman, GBA
inkl. Linkkabel
96,90 DM

Game Boy Advance

Advance Wars	81,00
Amy Men Advance	86,90
Bomberman	85,90
Earthworm Jim	85,50
ESPN Final Round Golf	92,90
European Super League	92,90
Final Fight One	93,90
GT Advance Racing	84,90
Indiana	85,50
Jurassic Park 3	89,00
Krazy Racers	91,50
Kuru Kuru Kururin	81,00
Lady Sia	87,50
Lucky Luke	87,90
Mario Kart	81,00
Men in Black	92,90
Pinobee	86,90
Pitfall	85,00
Rayman Advance	92,90
Ready 2 Rumble Boxing 2	89,00
Ricky Carmichael MX 2002	85,90
Spiderman	83,90
Super Mario Advance	81,00
Tony Hawks Pro Skater 2	89,99
Top Gear GT	83,50
Total Soccer	92,90
Tweety & the Magic Gems	83,50
X-Men	84,90

Hardware

Game Boy Advance	232,00
Akkupack + Netzteil	18,95
4-Spieler Linkkabel	14,95
Nightlight	14,90
Licht und Lupe	14,90

GamesCountry.de

Bestell-Hotline:
06251 / 5504718

Gran Turismo 3
PS 2, 99,99 DM

Crazy Taxi 2
DC, 66,66 DM

Dreamcast

18 Wheeler	74,90
Alone in the Dark 4	79,00
Corner	76,90
Charge & Blast	74,90
Confidential Mission	74,90
Daytona USA 2001	74,90
Grandia 2	84,90
Outtrigger	74,90
Pro Pinball Trilogy	74,90
Skies of Arcadia	77,00
Sonic 2	74,90
Sonic Shuffle	56,90
Stunt GP	57,90
Unreal Tournament	79,00

Hardware

4 MB Memory Card	39,90
Joypad Dream Controller	34,90
Sega Arcade Stick	47,90
Sega Mouse	39,90
Sega Race Controller	39,50

Postanschrift:

Franz & Lothar Kern GbR
Wormser Str 49
64625 Bensheim

eMail: info@gamescountry.de

Nur Versand, kein Ladengeschäft

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Telefonische Bestellannahme:
Mo - Fr 9:00 - 19:00 Uhr
Sa 9:00 - 14:00 Uhr

Versandkosten innerhalb Deutschland:
Nachnahme 12,- DM + 3,- DM NN-Gebühr
Vorkasse 6,- DM

Wir haben viele Spiele zu Sonderpreisen ab 12,00 DM am Lager!
Rufen Sie uns an oder informieren Sie sich unter www.gamescountry.de

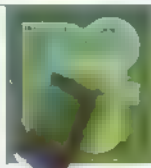
Project Eden



Einträchtiges Beisammensein wie hier ist selten. Meistens agieren Eure vier Helden voneinander getrennt.



Aua! Minoko hat einen tödlichen Treffer kassiert: Auf Wiedersehen am letzten Rücksetzpunkt!



Gemeinsam sind wir stark – so das Motto von Core Designs futuristischer Behörde UPA (Urban Protection Agency): Wo immer sich in den unteren Ebenen der Wolkenkratzer-Metropolen Mutanten oder Junkies breit gemacht haben, sind die 'Müllmänner' der neuen Weltordnung zur Stelle – mit viel Waffengewalt, aber vor allem mit Köpfchen sorgen die vercyberten Cops dafür, dass Techniker ungestört ihre Wartungsarbeiten verrichten und brave Bürger wieder ruhig schlafen können... Für die Story von "Project Eden" haben die ehemaligen "Tomb Raider"-Entwickler tüchtig in den SciFi-Fundus gegriffen. Das Ergebnis rangiert irgendwo zwischen "Das Fünfte Element" und "Bladerunner" – Cyberpunk mit einer Prise postnuklearer Pop-Kultur.

Und damit Euer Einblick in den Polizisten-Alltag von übermorgen auch schön umfassend ausfällt, kontrolliert Ihr in "Project Eden" nicht nur einen Cop, sondern gleich ein ganzes Team – vier Polygon-Bullen im Kampf gegen eine reiche Palette an Monstrositäten. Damit sich der schwarze Team-Chef Carter (kurz vor der Pension – einfach zu alt für diesen Scheiß) und seine Spezialisten in Slums, Fabriken oder Wartungstunneln zurechtfinden, greift Core auf die mit "Tomb Raider" selbst etablierte Third-Person-Perspektive zurück: Schaut Eurem aktuellen Alter Ego über die Schulter und wechselt im Zweifelsfall zu einem Kollegen.



Durch die Röhre (oben) kommt Ihr in ein defektes Lüftungssystem. Die Gase hält nur Amber aus.



Minoko (links) und Andre verbringen viel Zeit am Terminal: Die Japanerin geht ins Netz, ihr fingerfertiger Kamerad repariert lädierte Technik.



Heiße Sache: Blechberg Amber kippt einen Pfeiler in die Flammen, der kleinere Andre balanciert vorsichtig drüber.

Teamwork

Die "Project Eden"-Protagonisten sind Fachidioten: Carter darf als einziger Sicherheitsschlösser öffnen, Japano-Göre Minoko klinkt sich ins – für Cybersze-

narien obligatorische – Netzwerk ein und manipuliert von dort aus Überwachungskameras oder überbrückt die defekten Schaltkreise einer verklemmten Tür. Cyborg-Dame Amber (stumpf stampfender Blechberg ohne jeden Sex-Appeal) übersteht als einziges Team-Mitglied schadloos Feuersbrünste oder Gasattacken, der freche Andre hat ein Händchen für ramponierte Technik und flickt im Handumdrehen auch den kompliziertesten Fall. Aber mit einfachem "Klick – und los!" ist es leider nicht getan. Stattdessen ist der Einsatz jeder



Besitzer von 16:9-Fernsehern frohlocken: Wie Sonys "Gran Turismo 3" bietet auch "Project Eden" einen zeitgemäßen Modus samt anamorphem Bild.

ÄRGERLICH: Cores ehemaliges Lara-Team hat mit schlafwandlerischer Sicherheit einen Kapitalfehler nach dem anderen in "Project Eden" eingebaut. Unlesbare Bildschirmtexte, benutzerfeindliches Interface, fiese Sackgassen, augenfeindliches Geruckel und Vorgesetzte, die Euch erst dann mit neuen Missionsinfos versorgen, wenn Ihr Euch in den Mega-Komplexen längst die Hacken abgerannt habt. Ebenfalls unnötig: Keine Musik, stattdessen nur ein dröger Sound-Brei aus Umgebungs-Klängen. Was "Project Eden" dennoch vor der Mittelmäßigkeit rettet, sind die cleveren Puzzles – ein gefundenes Fressen für Logiker mit SciFi-Faible. Das ungewöhnliche Teamplay (bei dem bis zu vier Leute mitmachen dürfen) bringt Laune, aber wegen mangelndem Feinschliff strapaziert es Eure Nerven. Für Abenteurer mit Engelsgeduld.



Stephan Freundorfer

ALL YOUR RPG's
0700 70 77 77 00
www.ACME-online.nl

Tales of Destiny II



Rollenspiele

PlayStation

Arc the Lad Collection
 Brave Fencer Musashi
 Chrono Cross
 Dragon Warrior 7
 Final Fantasy Anthology
 Final Fantasy Chronicles
 Final Fantasy Tactics
 Hoshigami
 Legend of Mana
 Lunar 2: Eternal Blue
 Persona 2
 RPG-Maker
 Saiyuki: Journey West
 Tales of Destiny II
 Torneko: Last Hope
 Wild Arms 2nd Ignition
 Xenogears

Dreamcast

Phantasy Star Online V.2



'Hasch mich' mit bis zu vier Baller-
 männern: Der Mehrspieler-Modus.



Die Ego-Perspektive:
 Fürs Knobeln okay, im
 Kampf aber viel zu
 unübersichtlich.

**Auf dem PC mittler-
 weile Standard, ist die
 Möglichkeit, in Abenteuer-
 oder Action-Spielen von
 der Third-Person-
 Perspektive in die Shooter-
 bewährte Ego-Ansicht um-
 zuschalten. Auch bei den
 PS2-Titeln "Project Eden"
 und "Rune" könnt Ihr auf
 Tastendruck als Ego-
 Schütze auf die Jagd gehen.
 Leider macht die Option
 nur selten Sinn: Meistens
 sind Manöver-Repertoire
 und Kampftaktik auf das
 Spiel aus der dritten Person
 ausgelegt, besonders das
 Abschätzen von Entfer-
 nungen sowie Geschick-
 lichkeitseinlagen fallen aus
 der Ich-Perspektive schwer.**

Spezialfähigkeit mit einem
 Reaktionsspielchen gekoppelt:
 Beobachtet Piktogramme bzw.
 Balken bei ihren mäßig inspi-
 rierten Eskapaden und drückt
 im richtigen Augenblick den
 Action-Button – dann habt Ihr die Auf-
 gabe wenigstens teilweise gelöst.
 Das Wechselspiel aus Talenten und
 Charakteren verstrickt Euch in eine Serie
 aus Knoheleien, bei der Action und Plot
 bald in den Hintergrund treten: Zwar er-
 wartet Euch zwischen den Puzzles die
 eine oder andere Ballereinlage, aber
 hierbei ist Euer Eingreifen kaum gefragt.
 Eine automatische Zielfunktion gibt's
 nicht, und bis Ihr die wiesellinken Geg-
 ner endlich im Visier habt, ist die
 Drecksarbeit bereits erledigt – die Kolle-
 gen räumen auch ohne Euer Zutun auf.
 Und sollte bei dem chaotischen Fuß-
 Klaue-Faust-Schlagring-Gerangel doch
 mal ein braver UPA-Cop in die Matrix
 eingehen, wird er beim letzten Rück-
 setzpunkt DNA-Strang für DNA-Strang
 wieder zusammengelasert – ewiges Leben
 dank überlegener Technik. Aber keine
 Angst: Wer in den Kunstrasen heißt, wird
 zwar oft ein hübsches Stück zurückgebe-
 amt, speichern dürft Ihr aber trotzdem
 überall und jederzeit – solan-
 ge die Memory-Card nicht
 überläuft. *nb*



Kleine Helfer: Mit Mini-Panzer
 (links) und Schwebekugel erreicht
 Ihr sonst unzugängliche Schalter.

HERSTELLER Eidos

SYSTEM PS2

ZIRKA-PREIS 120 Mark

GRAFISCH 64% 48%

Intelligente SciFi-Knohelei mit vier Alter Egos – leider zu unhandlich und dürftig präsentiert.

69%

PRO EDO

AE 16

ANDERE VERSIONEN
 Eine PC-Fassung ist erhältlich.

ACME the game company - Vlaas

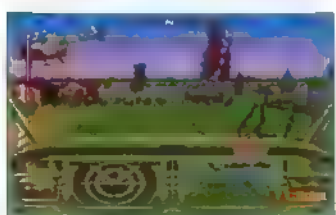
beim Bestellwert von DM 100,00 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 7,00 Nachnahmegebühr. Darunter berechnen wir eine Versandkostenpauschale i. H. von DM 11,00. Kreditkartenbestellungen werden brandkostenfrei geliefert. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Kosten i.H. von DM 30,00 berechnet. Es gelten unsere AGB.

ENTWICKLER: CORE DESIGN, ENGLAND (WWW.EIDOS.DE)

Thunderhawk 3: Operation Phoenix

Klassische Luftschlachten:

Schon das erste "Thunderhawk" auf dem Mega-CD konnte die MANIACs in der Erstausgabe (11/93) begeistern. Auch seinerzeit wart ihr mit einem Apache der US-Airforce unterwegs, um das Böse in der Welt auszulöschen. Im Klassiker beeindruckten vor allem die flüssige und schnelle Optik. Erst drei Jahre später erschien der Nachfolger für Saturn und PSone, wobei beide Versionen ebenbürtig waren.



Das Original-
"Thunderhawk" war eine
der wenigen Perlen für
Segas Mega-CD



Mehr als fünf Jahre hat eine Fortsetzung der "Thunderhawk"-Serie auf sich warten lassen. Jetzt dürft ihr auf der PS2 mit Cores Apache-Helikopter wieder den Luftraum unsicher machen.

Genau wie in den Klassikern (siehe Randspalte) macht ihr euch daran, Terroristennester und Drogenhochburgen auszuheben. Aber auch die Befreiung von Geiseln steht auf eurem Einsatzplan. Bevor ihr jedoch die eigentlichen Mission startet, sucht ihr euch einen von vier Landstrichen aus, in denen der Terror regiert: Afghanistan, Naher Osten, Afrika und der Balkan beherbergen insgesamt 26 Einsätze. Habt ihr euch einmal für eines der Gebiete entschieden, gibt es kein zurück mehr. Ihr müsst erst alle Krisenherde ausschalten, bis es in ein anderes Szenario geht.

Vor dem Abflug erhaltet ihr ein ausführliches Briefing, bei dem wichtige Zielpunkte und Gegnerstellungen auf einer 3D-Karte gezeigt werden. Die Eckdaten solltet ihr euch gut einprägen, denn im Gefecht müsst ihr schnell handeln, um das Gelingen der Mission nicht zu gefährden. Neben vorgegebenen Primärzielen müsst ihr zusätzlich Aufgaben erfüllen, die ihr während des Einsatzes erhaltet. Nachdem ihr wisst, welches

▼ Kriegsmaterial der Feind gegen euch



Unterstützung von oben: Während Spezialtruppen Pilot und Maschine bergen, sichert ihr den Luftraum.



Ein Nachschub-Bataillon muss aufgehalten werden, feindliche Helis versuchen, den Luftraum zu sichern. Vergebens: Mit der MG holt ihr die Rebellenmaschinen locker vom Himmel.

auffahrt, geht es an die Waffenbestückung. Der AH74 besitzt vier Bänke, die ihr mit Geschützen aller Art belegen könnt. Drei verschiedene MG-Typen und ein knappes Dutzend Raketensorten sorgen für ausreichend Feuerkraft. Diese habt ihr wegen des illustren wie hohen Gegneraufkommens auch bitter nötig: Mittelschwere Schiffe werden durch Torpedos versenkt, U-Boot-Minen gehören ebenso zum Inventar wie Brandbomben oder zielsuchende Raketen. Je nach Waffensorte variiert der Munitionsvorrat.

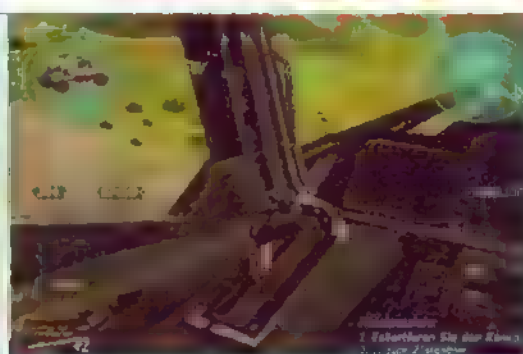
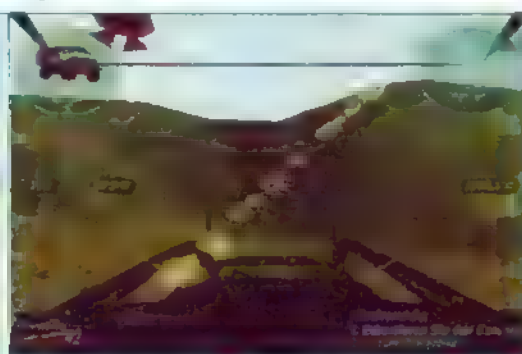
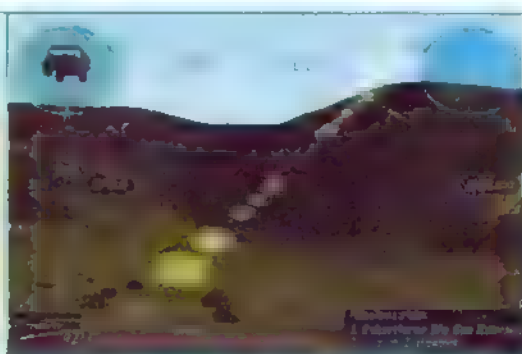
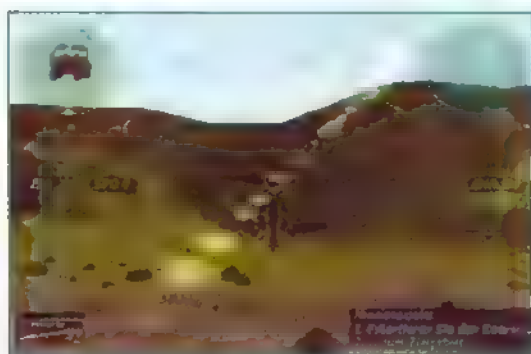
MGs habt ihr allerdings stets mit an

Bord – die Geschütze unterscheiden sich durch Feuerrate und Durchschlagskraft. Wem das zu viele taktische Optionen sind, der kann sich natürlich auch mit der Autofunktion die optimale Bestückung an den Heli schrauben lassen. Endlich im Einsatzgebiet, tastet ihr euch vorsichtig zum Zielpunkt, eine Markierung auf dem Kompass weist euch den Weg. Kurze Zeit später fängt es auch schon an, auf dem Radar zu blinken: Rote Punkte stehen für Feinde, grüne für Verbündete und weiße für anfliegende Geschosse. Der Copilot macht euch zudem auf sämtliche Ereignisse aufmerk-

HIDE & DESTROY: "Thunderhawk 3" glänzt mit seinen taktischen, actionreichen Einsätzen. Wer nicht vorsichtig und mit einem gut ausgearbeiteten Plan an die abwechslungsreichen Missionen herangeht, stürzt nach wenigen Sekunden in den Tod. So kommt es auch, dass ihr jeden Einsatz öfters angehen müsst, um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein. Frust kommt allerdings selten auf, da euch die Action immer wieder von neuem in ihren Bann zieht: Von überall ballern feindliche Flaks und Stellungen, plötzlich aktivierte Raketenstellungen visieren euch an. Seien es MG-Treffer, vorbeirauschende Geschosse oder das hämmern des Rotorgeräusch – die gesamte Soundkulisse trägt extrem zur Atmosphäre bei. Aber auch optisch stimmt's: Detaillierte Texturen und abwechslungsreiche Szenarien erfreuen das Pilotenauge. Selbst bei hohem Gegneraufkommen bleibt die Grafik jederzeit flüssig. Nur die Weitsicht hätte etwas besser sein können. Während des Gefechts nervt die umständliche Zielaufschaltfunktion: Sind viele Feinde auf dem Schirm, dauert es zu lange, bis ihr euch zum gewünschten Objekt durchgeklickt habt. Ansonsten gilt: Abheben und Feuer frei!



Stephan Freundorfer



Alles im Blick: Von links nach rechts seht ihr Third-Person-, Ego- und Cockpit-Ansicht. Euren Arbeitsplatz könnt ihr auch mit der schwenkbaren Kamera begutachten. Allerdings eignet sich die Ich-Perspektive am besten für den Kampf – auch die Steuerung ist direkter als in der Verfolgerkamera.



Im Dunkel der Nacht: Auf dem Weg zum Terroristen-Stützpunkt erledigt Ihr noch schnell einen kleinen Konvoi.



Den meisten Zielen müsst Ihr nicht viel näher kommen, als Ihr hier seht – 'Fire & Forget'-Raketen machen's möglich.

sam. Spätestens, wenn ein schneller werdendes Piepsignal erklingt, solltet Ihr schnell abtauchen und hinter einem Hügel Deckung nehmen – nur so entkommt Ihr der herannahenden Rakete. Danach steigt Ihr schnell wieder auf und klickt Euch durch die anwählbaren Ziele, die oben links im 3D-Fenster angezeigt werden. Ist die feindliche Abschussrampe gefunden, nutzt Ihr eine Homing-Missile und jagt das Ding in die Luft.

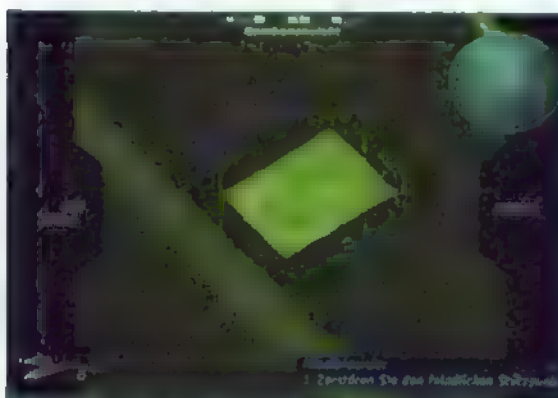
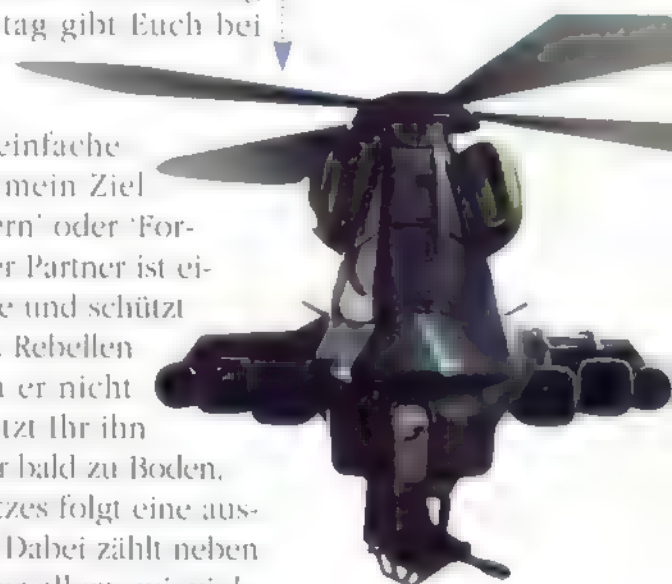
Taktische Finessen

Erst nachdem Ihr die Raketen ausgeschaltet habt, solltet Ihr Euch weiter vorwagen, denn nichts schadet Eurer Panzerung so sehr wie deren Einschläge – nach drei Treffern stürzt Ihr ab. Dem Beschluss von Schützenpanzern und leichten Flaks haltet Ihr wesentlich länger Stand. Zudem schafft Ihr diese lästigen Gegner bereits mit ein paar MG-Salven locker aus dem Weg. Kopfloses Geknallen solltet Ihr allerdings wegen der Überhitzung Eurer Wumme tunlichst vermeiden – eine Autozielfunktion leistet hierbei gute Dienste, solange die Feinde auch vom Radar erfassbar sind. Zu diesen nicht ortbaren Zielen zählen vor al-

lem einzelne Rebellen, die mit ihren Sturmgewehren in die Luft ballern. Hier deaktiviert Ihr per Knopfdruck den Automodus, um das Fadenkreuz mit dem rechten Analogstick frei zu bewegen. Dank eines dreistufigen Zooms beharkt Ihr die Terroristen aus sicherer Entfernung. Der Kampf beschränkt sich aber nicht nur auf Luft-Boden-Angriffe: Andere Helis müssen vom Himmel geholt oder Kanonenboote mit Torpedos versenkt werden. Meist werdet Ihr allerdings aus mehreren Richtungen gleichzeitig angegriffen und müsst erstmal Deckung nehmen, um nicht sofort abzuschmieren. Damit Ihr in jeder Situation die Übersicht behaltet, stehen Euch mit Third-Person, Cockpit- und Ego-Ansicht drei Perspektiven zur Verfügung – letztere ist wegen ihrer Übersichtlichkeit die beste Wahl für Eure Einsätze. Zudem nutzt Ihr die manuelle MG-Steuerung für einen 180°-Rundumblick.

Ein gutes Auge braucht Ihr auch beim Schutz alliierter Truppen: Oftmals müsst

Ihr Bodenoperationen aus der Luft unterstützen, unbewaffnete Konvois begleiten oder Geiseln befreien – und das bei je Tag oder Nacht, Regen oder Schneetreiben. Wenigstens etwas Unterstützung im harten Pilotenalltag gibt Euch bei manchen Missionen ein zweiter Apache, dem Ihr über Funk einfache Befehle wie 'Greife mein Ziel an', 'Waffen entschärfen' oder 'Formationsflug' gebt. Der Partner ist eine willkommene Hilfe und schützt Euch effektiv vor den Rebellen – allerdings ist auch er nicht unverwundbar, schützt Ihr ihn nicht effektiv, segelt er bald zu Boden. Am Ende jedes Einsatzes folgt eine ausführliche Bewertung: Dabei zählt neben Euren Abschüssen vor allem, wieviele Verbündete das Gebiet lebend verlassen haben – reichlich Punkte und Orden winken. sb



Für Eure verschiedenen Bombensorten öffnet Ihr einen Schacht zum Abwurf (links). Die Maverick-Rakete dürft Ihr sogar selbst ins Ziel steuern (rechts).



HERSTELLER
Eidos

SYSTEM
PS2

ZIRKA-PREIS
120 Mark

GRAPHIK 80% **SCORE** 82%

85%

Thunderhawk

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

FAKTE

Gelungene Mischung aus Taktik und Flug-action: Durchdachte Missionen, coole Optik und Soundkulisse begeistern.

IT'S A MANIA!

16

MANIAC

nächster Anzeigenschluss: **8.10.**

KONTAKT 1	KONTAKT 2
Andreas Knauf	Axel Chalupsky
08233/7401-12	040/5237196
Anzeigenleitung	Anzeigenverkauf

Ausgabe 12 erscheint am
7. November

Media Games

Ankauf, Verkauf, Tausch und Verleih
von Videospielen und Konsolen

GB – SNES – N 64 – PSx – PS2 – DC – PC – DVD

Große Auswahl an Sega Dreamcast Spielen

Media Games
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Tel. 030 / 43 77 65 55

Öffnungszeiten:
Mo – Fr von 10 Uhr bis 20 Uhr
Sa von 10 Uhr bis 16 Uhr

Bei uns können Sie rund um die Uhr neue und gebrauchte Spiele, sowie Konsolen kaufen unter:
www.mediagames.net

Spy Hunter

Die weltbekannte Titelmusik

von "Spy Hunter" – das 'Theme of Peter Gunn' – bekam von Midway eine Generalüberholung verpasst. Ans Werk machen durfte sich die hierzulande wenig bekannte Band Saliva: Laut Presseinformation ähnelt deren Sound Limp Bizkit & Co. und ist



Fünf grimmige Burschen: Die 'Saliva'-Truppe macht ganz klassisch auf Hardrock-Heroen.

als eine Mischung aus Metal, Rap und weiteren Stilen zu sehen. Doch keine Angst: 'Peter Gunn' klingt immer noch fast so gut wie früher. Auf der Spiel-DVD findet Ihr in den Extras u.a. das Video zum Lied – allerdings erst, nachdem Ihr's freigespielt habt.

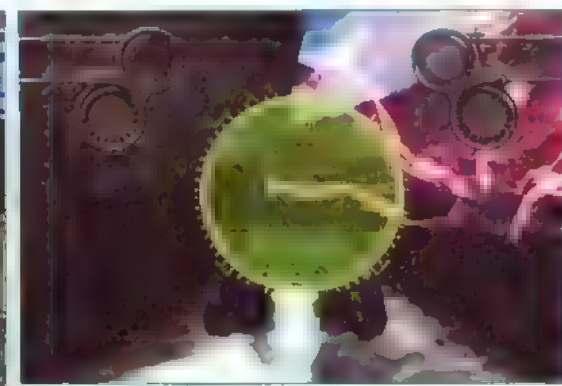


Keine Macht den Drogen: In Kolumbien gesellen sich zu allem Überfluss dort ansässige Verbrecherorganisationen zu Euren Feinden.



Nicht jeder Agent hat James Bond zum Vorbild – während der smarte Britenspion mit Vorliebe schicke Klamotten trägt und sich mit der holden Weiblichkeit beschäftigt, geht sein anonymen Kollege "Spy Hunter" ganz anders ans Werk: Ausgestattet mit dem ultramodernen Vehikel 'G-6155 Interceptor', braust er im Höllentempo durch die Gegend und nimmt seine Feinde auf's Korn. Ihr schlüpft hinter das Steuer des waffenstarken Wagens und unterstützt den Agenten bei 14 fordernden Missionen. Netterweise ist die erste davon ein

Crashkurs, in dem Ihr alle wichtigen Bedien- und Spielelemente kennenlernt. Denn wie es sich für ein Spionfahrzeug gehört, ist es bis unter das Dach mit Extras und Waffensystemen vollgestopft: Für Frontalangriffe sorgen ein Maschinengewehr und später durchschlagende Vernichtungsinstrumente wie Lenkraketen oder EMP-Schocker. Kriecht Euch dagegen ein Bösewicht beinahe schon in den Kofferraum (dank einblendbarem



Aufrüstung: Das schwarze Interceptor-Modell protzt mit EMP-Waffen (links) und nützlichem Radar (oben).



Feuerwerk in Venedig: Dank modernem Düsenantrieb seid Ihr auch in Bootform nicht weniger flott und wehrhaft als auf der Straße.

FÜR TEMPOSÜCHTIGE BALLERFANS ist "Spy Hunter" genau das Richtige: Mit dem schnittigen Flitzer geht es rasant durch abwechslungsreiche Szenarien, aggressive Feinde verwickeln Euch dabei in spannende Schussduelle. Gimmicks wie der Rückspiegel zum gezielten Einsatz der Heckwaffen oder die Zweitvarianten Eures Fahrzeugs tun ihr übriges, um der Hatz Spaß zu verleihen. Die schicke Optik gefällt – abgesehen von den gelegentlichen (aber zum Glück selten störenden) Ruckeleinlagen. Zum großen Agentenglück fehlt allerdings die Ausgewogenheit: Um alle Ziele eines Levels zu erfüllen, solltet Ihr die Wege praktisch auswendig können. Außerdem muss alles in einem Durchgang erledigt werden, häppchenweise Zielerfüllung läuft nicht – schade, denn so kommt gelegentlich doch etwas Frust auf.



Ulrich Steppberger

NHL 2002

Technologie, die begeistert:

Mit "NHL 2002" auf der PS2 feiert ein frisches Soundformat seine Premiere in der Konsolenwelt. EA verbündete sich mit den Raumklangspezialisten von DTS, um 'DTS Interactive' zu entwickeln: Damit soll erstmals der Einsatz von Multi-Kanal-Surround-Sound auch im aktiven



Weg mit euch: Zwischen Puck und Tor tummeln sich gleich vier Gegenspieler – keine gute Lage für einen Schlagschuss.



Krise für den Tormann: Bei so viel Gewusel vor dem Kasten rutscht schon mal ein Kullerpuck unbemerkt durch.

schaftsspiel, Penalty-schießen und Playoffs blieben erhalten, eine dicke Ergänzung bekam die Saison-



Die Spannung steigt: Bei Alleingängen wird die Aktion prompt im dramatischen Widescreen dargestellt.



Im Herbst beginnt in den USA nicht nur die Football-Saison, sondern auch das Eishockey-Jahr – ergo bringt EA pünktlich wie ein Uhrwerk "NHL 2002" an den Start.

Puck-Veteranen erfreuen sich an allerlei Neuheiten: Vom Football-Verwandten "Madden NFL 2002" wurde die Sammelkarten-Option übernommen. Erfüllt Ihr in den Spielen bestimmte Bedingungen wie das Erzielen eines Hattricks oder einen Torerfolg in Unterzahl, werdet Ihr mitbarer Münze entlohnt: Damit kauft Ihr eine Packung Karten, die danach in Euer Album wandern. Diese sehen nicht nur hübsch aus, sondern stärken beim Einsatz zeitweilig Eure Spieler oder schalten diverse humorige Cheats frei. Die bekannten Modi wie Freund-

Option verpasst: Ab sofort könnt Ihr nämlich über mehrere Jahre ein Team leiten und entsprechend am Ende der Spielzeit den Kader mit Hilfe von Handel und Draft umgestalten – dabei spielt es auch eine Rolle, welches Team Ihr leitet, denn erfolgsverwöhnte Free Agents wechseln lieber zu einem Top-Team als zu einem Außenseiter.

Während die Steuerung in den Matches gleich blieb, wurde die Präsentation überarbeitet: Am Mikrophon wechselte man die Besetzung aus, dieses Jahr kommt das DEL-gestählte Duo Michael Leopold und Rick Amann zum Einsatz. Während der Spiele schaltet die Kamera zudem bei speziellen Situationen in eine andere Perspektive: Überrumpelt Ihr

MEISTERKLASSE: Im zweiten PS2-Versuch packt EA nahezu alles in seine Eishockeysimulation, was das Sportlerherz begehrt. Der langersehnte Karrieremodus fiel zwar nicht ganz so hübsch aus wie beim Stallkollegen "Madden NFL 2002", ist aber trotzdem eine bombige Ergänzung – kleinere Macken im Statistikbereich wirken sich zum Glück kaum negativ aus. Auch das Sammel-Feature sorgt für Freude, zumal die Karten leichter zu ergattern sind als beim Football-Kollegen. Besonders positiv schlagen die technischen Verbesserungen zu Buche: Ruckelte der Vorgänger bei vielen Sportlern auf dem Bildschirm schon mal störend, gehört diese Macke bei "NHL 2002" der Vergangenheit an – egal wie viel los ist, das Geschehen bleibt immer flüssig. Außerdem sehen die Spieler noch eine Spur besser aus, die neuen Kamerawinkel sowie Zuschauer- und Spielerreaktionen während der Unterbrechungen sorgen für Stimmung. Nur vom Kommentar bin ich etwas enttäuscht. Leopold und Amann gehören im Fernsehen klar zur besseren Garde, aber hier kommen einfach zu viele flache Flapsigkeiten aus dem Lautsprecher. Abgesehen davon ist "NHL 2002" aber nahezu makellos.



Ulrich Steppberger



Die Fäuste gehören einfach dazu: Pazifistische Naturen können die gelegentlichen Prügeleinlagen aber auch abschalten.



Drei Buchstaben, ein guter Klang: Natürlich braucht Ihr dafür einen passenden Receiver.

Spielgeschehen möglich sein. Da eine Eishockey-Simulation allerdings nicht gerade das geeignetste Versuchsobjekt ist, dürfte wohl erst der nächste Einsatz die Nagelprobe für die tatsächliche Praxistauglichkeit sein: Sind wir also gespannt, ob bei "SSX Tricky" die von hinten heranrasenden Konkurrenten wirklich exakt geortet werden können...

HERSTELLER
Mindscape

SYSTEM
PS2

ZIRKA-PREIS
120 Mark

GRAFIK 85%
SOUND 71%

Spielspaß **89%**

EA SPORTS
NHL 2002

ACTION

Spielerisch gewohnt einwandfrei, das Drumherum durch die Bank aufgebohrt und verbessert: Eishockey vom Allerfeinsten.

IT'S A MANIAC

ERSTES TOR DES SPIELS ERZ.

Habt Ihr im Spiel Bonuspunkte ergattert (oben), kauft Ihr davon Päckchen voller Spieler- und Cheat-Karten (rechts).

BASH BOOM BONANZA

NHL-Karten

MARCO STURM

ENTWICKLER: EA SPORTS, KANADA (WWW.EASPORTS.COM)

Madden NFL 2002

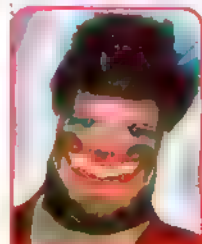


Welcher Receiver darf's denn sein? Dank der eingeblendeten Symbole verliert Ihr die Passempfänger nicht aus dem Blick.

EA läutet zum nahenden Herbst eine neue Runde der alljährlichen Sportspiel-Updates ein: War "Madden NFL" zum PS2-Start zwar technisch auf der Höhe, aber von den Optionen her noch etwas dürftig, langt der 2002-Nachfolger in die Vollen. Neben den Standard-Modi wie Freundschaftsspiel und Saison gibt es reichlich Verbesserungen und Neuheiten zu entdecken. Im 'Two-Minute Drill' spielt Ihr nach Arcade-Manier um den Highscore. Außerdem sind alle 31 Teamtrainer mit ihrer persönlichen Spielzug-Auswahl am Werk – damit Ihr diese verinnerlicht, erklärt Euch John Madden persönlich in speziellen Trainingsübungen, wie die Taktiken funktionieren. Spielt Ihr die Angriffe erfolgreich nach, gibt es 'Tokens' zur Belohnung. Auch die Erfüllung von Pass- und Punktvorgaben in Matches erhöhen Euer Konto. Dieses leert Ihr beim Kauf von rund 330 Sammelkarten, mit denen Ihr ein Album füllt und bei deren Einsatz im Match Cheats und Spielerverbesserungen herauspringen.

Fans mit langem Atem wählen die 'Franchise': 30 Spielzeiten seid Ihr hier in der NFL aktiv und bestimmt das Schicksal Eures Teams auf dem Platz und im Büro: Der jährliche Draft gehört ebenso zum Programm wie Aufstellungen und Spielertausch. *us*

SCHÖNER, GRÖßER, BESSER: "Madden NFL 2002" imponiert mit Verbesserungen, die nicht nur kosmetischer Natur sind. Zwar ist die Optik dieses Jahr noch hübscher ausgefallen, doch am meisten hat sich bei den Optionen getan: Der umfangreiche Trainingsmodus ist ungemein praktisch und hilft, die zahllosen Spielzüge zu verstehen (eigene sind leider nicht austüftelbar). Und durch die aufgebohrte Kartensammelei werden selbst normale Freundschaftsspiele dank der winkenden Belohnungen wieder interessant. Prunkstück ist klar die mächtige 'Franchise'-Variante, eine komplexe Karrieresimulation, die Maßstäbe setzt – nicht zuletzt durch die Möglichkeit, ab der zweiten Saison ein in allen Details bis



hin zur Sockenfarbe der Uniform selbstgebautes Team zu übernehmen.

Ulrich

Steppberger

87%

American Football vom Feinsten: Famose Optik, gute Steuerung und haufenweise Spielmodi begeistern.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	77%
AB	12

ENTWICKLER: ACCLAIM AUSTIN, USA (WWW.ACCLAIM.COM)

NFL QB Club 2002



Lauf, Emmitt, lauf: Der Starspieler der Dallas Cowboys sollte sich sputen, bevor die Verteidiger auf ihn aufmerksam werden.



Frischen Wind erhofft sich Acclaim in Sachen American Football: Nachdem die letzten Auflagen des "NFL Quarterback Club" vor zwei Jahren besonders im amerikanischen Mutterland dieses Sports unter die Räder kamen, wurde Titel und Team eine Denkpause verordnet. Jetzt steigt der "NFL QB Club 2002" erstmals in die PS2-Liga ein und tritt gegen den großen Konkurrenten "Madden NFL" an.

Wie üblich versucht Ihr im Angriff das ovale Leder in vier Versuchen mindestens zehn Yards näher an die Endzone des Gegners zu bringen bzw. in der Abwehr selbiges Ansinnen des Kontrahenten zu verhindern. Neben Freundschaftsspielen tretet Ihr mit Eurem NFL-Wunschteam entweder zu einer ganzen Saison an oder steigt direkt in die Playoffs ein. Bei der Simulation bastelt Ihr Euch eine individuelle Spielsituation zusammen, indem Ihr u.a. Zeit und Punktestand festlegt.

Für Lehnstuhl-Spielmacher gedacht ist die 'Quarterback Challenge': Dabei treten acht Spielführer ohne die Unterstützung ihres Kaders in Hawaii bei mehreren Geschicklichkeitsübungen gegeneinander an. Die vier Aufgaben fordern dabei unterschiedliche Fähigkeiten wie Zielgenauigkeit, Ausdauer und Wurfkraft. *us*

ZWEITER PLATZ: Eigentlich ist der "QB Club" ja kein schlechtes Spiel: Zwar überwältigt die Grafik nicht gerade und auch die Spieler wuseln etwas ungeschickt durch die Gegend. Wegen der angenehm unkomplizierten Steuerung gestalten sich die Begegnungen aber akzeptabel. Doch im Vergleich mit "Madden NFL 2002" zieht das Acclaim-Produkt schlicht und einfach den Kürzeren: Die Technik kann gegen die EA-Perle ebenso wenig mithalten wie die Ausstattung. Gleiches gilt für die biederen Spielmodi, die einfach nicht genügend Tiefgang und Abwechslung bieten. Das einzige Exklusiv-Feature stellt die 'Quarterback Challenge' dar, doch auch die wird von nervigen Kleinigkeiten wie den nicht



abschaltbaren Gegnern geplagt. Dieser David verliert gegen Goliath.

Ulrich

Steppberger

70%

Kompetentes und gut spielbares American Football. Leider in allen Belangen eine Klasse hinter "Madden".

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	71%
AB	6

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "Madden NFL 2001" wurde in MANIAC 2/2001 getestet und wird auf 84% Spielspaß abgewertet. Umsetzungen für Xbox und Gamecube sind in Arbeit.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Spider-Man 2: Enter Electro

Wie im ersten Teil sammeln Spinnen-Fans auch beim zweiten Abenteuer zahlreiche Alternativ-Kostüme für Peter Parker – bei diesen lassen sich sogar die Fähigkeiten kombinieren. Neben nicht verwendeten Film-Konzepten von Kult-Zeichner Alex Ross und skurrilen Outfits wie einem Krawattenkostüm stechen 'Prodigy' und 'Dusk' hervor. Diese ganz und gar nicht an Spider-Man erinnernden



Das ist nicht mein Spidey: Das 'Prodigy'-Outfit wurde im Comic schnell wieder eingestampft.

Klamotten haben ihren Ursprung in einer konfusen Comic-Story, bei der Peter Parker zur Tarnung gleich vier Alternativ-Helden erschafft. Bei der Leserschaft fiel die Idee durch, weshalb schon bald wieder das liebgewonnene alte Kostüm zum Einsatz kam. 'Prodigy' & Co. tauchten später in einer neuen Serie namens 'Slings' auf, in der vier Teenager auf rätselhafte Weise zu den Kostümen kamen – allerdings nahm auch diese Story nach gerade mal zwölf Ausgaben mangels Kundeninteresse ein schnelles Ende.



Ganz schön kritisch: Verstopft Ihr nicht schleunigst die Flugzeugmotoren, geht die Maschine in die Luft.



Auf ein neues: Kaum hat Spider-Man alias Peter Parker bewiesen, dass nicht er Dr. Octavius bestohlen hat, droht schon das nächste Ungemach – diesmal ist es der Starkstromschurke Electro, der für Chaos in New York City sorgt und Spidey in Probleme bringt.

"Spider-Man 2: Enter Electro" versetzt Euch ein weiteres Mal in das rot-blaue Kostüm des Spinnenmanns. Wie beim Vorgänger schwingt Ihr durch 3D-Landschaften und bekämpft das Verbrechen mit Witz und Geschick: Als ausgesprochener Pazifist führt Peter Parker natürlich keine Schusswaffen mit sich, sondern erledigt alles mit Hilfe seiner Netzflüssigkeit. Das schnellhärtende Konzentrat dient ihm dabei nicht nur als Liane, um durch Häuserschluchten zu schwingen: Bösewichte werden kurzerhand eingewickelt oder mit vernetzen



Da klingelt der Gefahrensinn: Oberschurke Schocker muss erledigt werden, bevor die ganze Halle in die Luft fliegt.



Über den Dächern muss die Freiheit schier grenzenlos sein: Auf der Verbrecherjagd schwingt sich Spidey elegant durch die Wolkenkratzerschluchten von Manhattan.

Fäusten ausgeknockt. Zudem zieht Ihr Gegenstände heran, die sonst außerhalb Eurer Reichweite liegen würden oder erschafft ein zeitweiliges Schutzschild, das Euch Geschosse vom Leib hält. Habt Ihr Euch dank der Hilfe der X-Men Rogue, Beast und Professor X mit allen Feinheiten des Spinnendaseins vertraut gemacht, stürzt Ihr Euch in das Abenteuer. Oft schwingt Ihr mit der Netzleine über die Häuserdächer und müsst möglichst unbeschadet ein Ziel erreichen. In anderen Levels durchkämmt Ihr dagegen zu Fuß düstere Gegenden und vertrimmt die Schurkenschär, um an nötige Passwörter oder Schlüssel zu kommen –

in einigen Abschnitten ist dabei flottes Vorgehen gefragt, wenn z.B. der Countdown einer Bombe unerbittlich abläuft. Besonders haarig wird es für Spidey bei Duellen gegen das halbe Dutzend Obermotze: Schocker, Sandmann, die Echse und weitere alte Bekannte stellen sich Euch in den Weg, bevor es zum großen Endkampf mit Electro kommt. Nehmt Ihr Euch die Zeit, in den Levels zu stöbern, könnt Ihr zudem zahlreiche Bonusextras aufschnappen: Neben nützlichen Energie- und Netzflüssigkeitsbehältern sind auch Cover von alten Spider-Man-Comics oder alternative Outfits in der Landschaft versteckt. **HS**

DAS KOMMT MIR DOCH BEKANNT VOR: Obwohl ein neues Entwicklerteam an "Spider-Man 2" werkelt, ist das fertige Produkt – sieht man von der neuen Handlung ab – praktisch identisch mit dem Vorgänger, der prompt in der ersten FMV-Sequenz rekapituliert wird. Die Grafik ist keinen Deut besser geworden, obwohl Ansatzmöglichkeiten durchaus vorhanden gewesen wären. Auch der Sound behält die öfters unfreiwillig komische, mäßige Synchronisation bei. Immerhin ist der Schwierigkeitsgrad etwas höher, was aber auch an den nicht ausgemerzten Macken liegt: Erneut könnt Ihr die Kameraführung nicht beeinflussen, was besonders in den Netzschnitabschnitten zusammen mit der etwas groben Steuerung für Frust sorgt. So bleibt "Spider-Man 2" eine Fortsetzung für Fans, mehr aber leider auch nicht.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER Activision

SYSTEM PSone

ZIRKA-Preis 90 Mark

GRAPHIK-BEWEERTUNG 79% 66%

77%

SPIDER-MAN 2

Routinierte und unterhaltsame Action-Fortsetzung, die leider gänzlich auf Verbesserungen verzichtet.

12



Lizenz sei Dank: Spidey wird von X-Man Beast (oben) unterstützt und darf im Danger Room von Professor X üben.

100% PlayStation 2

PLAYERS

PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN

Das bessere Magazin...

...für PS2, Playstation und DVD

jetzt am Kiosk



MEHR TESTS!

MEHR SERVICE!

MEHR KLARHEIT!



Topaktuell: Previews und News



Kritisch & kompetent: Spieletests



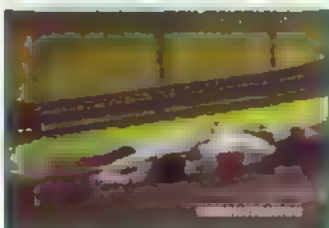
Exklusiv: Specials & Reportagen

powered by **MANIAC** & **audiovision**

F1 2001

Die Fahrprüfungen

bei "F1 2001" sind in fünf Themenkomplexe eingeteilt: Grundlagen, Wettereinfluss, Boxenstopps, 'Rennkunst' (z.B. Handschaltung, Verhalten bei schadhaftem Wagen) und letztlich Streckenerfahrung, für die Ihr je eine



Für die Einzelprüfungen gibt's Medaillen (oben), in einer dürft Ihr Euren angeschlagenen Motor nicht überstrapazieren (Mitte), bei Bedarf wird Euch der Kursverlauf der Lektion demonstriert.

Runde auf jedem der Kurse innerhalb eines Zeitlimits zurückzulegen habt. Gemein dabei: Der kleinste Ausflug ins Gras wird mit der Disqualifikation belegt. Erst wenn Ihr in den verschiedenen Komplexen eine Mindestwertung erreicht, dürft Ihr die vielen Optionen des Hauptprogramms auch nutzen.



Wechselhaftes Wetter. Die Verhältnisse können sich auch während eines Rennens ändern. Klart es auf, solltet Ihr wie Eure Gegner schleunigst in die Box.



Gerade noch rechtzeitig vor dem Ende einer eher langweiligen F1-Saison verbrät EA die teure 2001er-Lizenz. Zwar wurde der Produktname auf ein knackig kurzes "F1 2001" verkürzt, im Vergleich zum mickrigen PS2-Schnellstart "F1 Championship 2000" Ende letzten Jahres hat sich aber am Umfang beträchtliches getan. Klar, Ihr bekommt als Kernstück natürlich die üblichen Standards serviert (22 Piloten, 17 Strecken, einzelne Grand Prixes und Wochenenden bestehend aus freiem Training, Qualifying, Warm-Up und Rennen), zusätzlich haben die englischen EA-Sports-Männer aber einige innovative Ideen verwirklicht.

So ist 'Freischalten' das große Zauberwort von "F1 2001" – ohne dicken Spielstand auf der Memory Card fühlt Ihr Euch wie ein frisch von der Karthbahn kommendes Milchgesicht. Dann ist nämlich nicht nur der Grand-Prix-Modus komplett gesperrt, selbst in der Arcade-Variante sind nur ganze drei Strecken verfügbar. Erst durch die Anhäufung von Platzierungspunkten kommt Ihr in den Genuss, sämtliche 17 Kurse in simpler Physik und mit reichlich Unter-

stützung von allerlei Fahrhilfen zu umrunden. Den Zugang zu Grand Prix, gesamter Saison oder Spezialvarianten wie dem Team-Duell, in dem Ihr als Nummer 2 Eures Stalls jeweils Euren internen Konkurrenten zu schlagen habt, verdient Ihr Euch durch fleißiges Üben in der Fahrschule (siehe Randspalte). Auch die Anwahl interaktiver Pitstopps (bei denen Ihr durch zeitiges Bremsen, Einlenken und Starten Einfluss auf die Boxenzeit habt), bestimmter Wetterverhältnisse oder manueller Schaltung wird erst möglich, wenn Ihr die jeweiligen Lektionen erfolgreich abgeschlossen habt.

Auf der Strecke selbst erfreut Ihr Euch in vier Perspektiven an Optik und Effekten: Wirbelnde Staubwolken, verbrannter Gummi, fliegende Spoiler und brennende Motoren sind dabei Standards, wie man sie von F1-Produkten kennt, neu hingegen ist das atmosphärische, leichte Verwischen der Grafik, wenn Ihr über die Curbs rattert, oder die Regentrop-

AUS DEN FEHLERN GELERNT: EAs zweiter Versuch, im PS2-F1-Zirkus Fuß zu fassen, ist beinahe vollständig geglückt. Die schicke, ruckelfreie Optik (abgesehen vom Zweier-Splitscreen mit kompletten Fahrerfeld), gelungene Effekte und eine hübsche Soundkulisse sorgen für Königsklassen-Atmosphäre, das obligatorische Freischalten beinahe sämtlicher Optionen birgt reichlich Motivation und macht einen nebenher mit Fahrzeugen und Strecken vertraut. Allerdings ist der Titel ganz klar auf unerfahrene Formel-1-Piloten ausgerichtet: Die Arcade-Handhabung fällt supersimpel aus, die Simulationsphysik verzeiht auch grobe Fahrfehler, die Gegner sind weder die schnellsten noch die cleversten und das Pseudo-Tuning hätte man auch ganz weglassen können. Für Anfänger empfehlenswert, Profis halten sich an die Konkurrenz.



Stephan Freundorfer



Endlich mal eine F1-Simulation mit üppigen Damen: Allerdings stehen sie nur am Start herum – dafür selbst bei Regen.



In der 'Premiere-World'-Perspektive beeindrucken die Echtzeitspiegelungen auf Wagen und Helm am meisten.

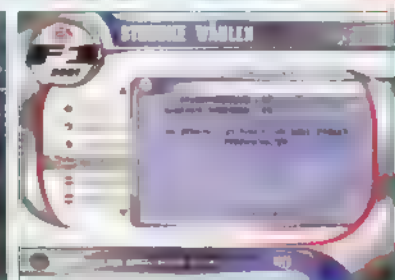
Spielspaß 78%

HERSTELLER: EA
SYSTEM: PS2
ZIRKA-Preis: 120 Mark
GRAFIK: 80%
SOUND: 74%

In Grafik und Optionen gelungenes F1-Rennspiel, von einer realistischen Simulation aber weit entfernt.



Durchdachtes Design: Interaktive Boxenstopps, ein freizufahrender Arcade-Modus und ein Splitscreen mit kompletten Feld (von links).



ENTWICKLER: PARADIGM ENTERTAINMENT, USA (WWW.PE-I.COM)

MX Rider



Hohe Sprünge sind zwar nett anzusehen, bieten der Konkurrenz aber die Chance, an Euch vorbeizuziehen.

Damit sich Ricky Carmichael als einziger Motocross-Künstler auf der PS2 nicht so einsam fühlen muss, sorgt Infogrames für einen Konkurrenten: Als "MX Rider" schwingt Ihr Euch ebenfalls auf eine Geländemaschine und saust über Stock und Stein.

Ausgestattet mit der offiziellen Lizenz des Motocross-Championats beweist Ihr Euer Können gegen neun Konkurrenten auf 17 Originalkursen rund um den Erdball. Damit Ihr allerdings nicht nur aufgewirbelten Staub und Schlamm vom rasant davonflitzenden Vordermann schluckt, sorgt ein halbes Dutzend der Phantasie entsprungener Supercross-Hallenstrecken sowie ebenso viele Freestyle-Arenen für Abwechslung. Mit zahlreichen Tricks begeistert Ihr dort das Publikum und sammelt Punkte. Ausgeführt werden die Stunts, indem Ihr einen Knopfdruck mit den Bewegungen des Analogsticks kombiniert: Wie von Prügelspielen bekannt, erfordern aufwändigere Aktionen entsprechend komplexe Bewegungen des Knüppels.

Neben Einzelrennen, Stuntwettbewerb und Herausforderungs-Modus (so sollt Ihr z.B. den Startsprung gewinnen oder vorgegebene Rundenzeiten unterbieten) versucht Ihr Euch an Meisterschaften. Dort finanziert Ihr Eure Karriere mit gewonnenem Preisgeld und schraubt an den Motorrad-Einstellungen. Zwei Spieler treten zudem im Splitscreen ohne CPU-Gegner an. us

NICHTS HALBES UND NICHTS GANZES: Vom Umfang her gibt es bei "MX Rider" wenig zu beklagen. Strecken- und Fahrerzahl überzeugen, auch die verschiedenen Spielmodi sind ausreichend, um Zweiradfans länger zu beschäftigen. Die Grafik ist angenehm flott und vermittelt ein ordentliches Tempogefühl, wirkt aber zugleich arg nüchtern. Problematisch wird es beim Spielablauf: "MX Rider" möchte gerne eine Simulation sein, verhält sich aber nicht so. Egal wie heftig Ihr mit Gegnern kollidiert, Unfälle kommen kaum vor; stoßt Ihr in der Luft zusammen, stoppt Ihr einfach ab und fallt runter. Die Stuntausführung ist zwar eine nette Idee, die Tricks (wie z.B. seitliche Flips) fallen aber häufig arg unrealistisch aus. So bleibt ein akzeptables Motocross, das viel Potenzial verschenkt.



HERSTELLER
Infogrames

SYSTEM
PS2

ZIRKA-Preis
130 Mark

GRAPHIK 73% **SOUND** 58%

70%

Spielspaß

Umfangreicher Motocross-Titel, der sich nicht zwischen Arcade und Simulation entscheiden kann.

ACTION

STRATEGIE

DRAMA

SPORT

ADVENTURE

Simulation

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Psone
PS2
N64
Gameboy

Siebt über 8 Jahren
Zuverlässig und schnell

Besuchen Sie unsere Shops

GAMESTORE

Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25
Ladenpreise können abweichen

PS ONE
FF9dt + Berater
FF Chronicles + Berater
FF Tactics + Berater
Saiyuki / ChronoCross
Nashigami / ArcLed

Gamecube
X-BOX
Gameboy
Advance

GBA 249,--
Boom Okt.
Zelda GBC Je. 79,90
Dragon Warrior 3 GBC

TOP HIT !!

Saga Dreamcast

CARVER

Horror auf dem
FLUGZEUGTRÄGER
PAL-UNCUT 99,90

TOP HIT !!

Dreamcast

ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark
Dreamcast dt. 109,90
PS2 dt. 139,90

TOP HIT !!

Dreamcast

CONFIDENTIAL MISSION

89,90
Nones Fatter für die Gun

TOP HIT !!

Dreamcast

SONIC 2

sonneller, cooler, besser
89,90

TOP HIT !!

Dreamcast

SKIES OF ARCADIA

deutsche Texte
89,90

TOP HIT !!

Dreamcast

CRAZY TAXI 2

Letz mehr Crazy Money
79,90

PlayStation 2

TOP HIT !!

Grand Theft Auto III

PAL-Version

PlayStation 2

TOP HIT !!

PROJECT EDEN

PAL-Version

PlayStation 2

TOP HIT !!

RED FACTION

PAL-UNCUT
139,90

DREAMCAST

DREAMCAST/RGB 249,00

VMUrg. 59,90/4MBMemo 69,90

18 Wheeler dt. 84,90

Atari Coll.- 12 Spiele 89,90

Alien Front Onl + Mikro 129,90

Baseball 2K2/NFL 2K2 Je 149,90

Bass Fishing 2 129,90

Cap vs. SNK2 169,90

Daytona USA dt. 84,90

D2 (4GDs) 159,90

Garou: M.o.t. Wolf 159,90

Heavy Metal Geom. 99,90

House of Dead 2 inkl. GUN Okt.

Headhunter PAL Ende Okt.

Last Blade 2 119,90

Matth Hoffmann BMX Okt.

Phantasy Star Onl. 2 Okt.

Propeller Arena Okt.

Shenmue 89,90/Shenmue 2 Okt.

Outrigger 89,90

Mega Hit des Monats
Ein Muss für
Jeden Dreamcast Spieler!!
Jetzt als PAL Version
Nur 89,90 DM
TENNIS 2K2 OKT.
Soul Calibur, Jet Set Radio,
MSR, Sega GT, Starlancer,
UFC, T.R. Chr. Je. 69,90
PS01, Shenmue Je. 89,90
Sonderpreise ab 19,90
DreamKey 2.0 deutsch
inkl. Mouse 59,90
DCX Boot CD 39,90
GT3 + Lenker 339,00
PS2 + Game 869,00
PS2 DVD Regio X 69,90
DVD Filme über RGB
und Codefree
Endlich lieferbar!!!
E3 Messe Video 2001
Alle Neuheiten
Alle Highlights!!!
GBA-GAMECUBE-DC
XBOX-PS2
es. 8 Std.-VHS- 59,90

PLAYSTATION 2

Baldurs Gate D.L. dt. 119,90

Dark Cloud deutsch 119,90

Extreme G 3 dt. 109,90

Ephemeral Fantasia dt. 119,90

GIANTS PAL 109,90

HALF-LIFE (dt) Okt.

Noon Lifes forever PAL Okt.

NHL/Madden 2002 dt. 119,90

ONIMUSHA PAL 119,90

REC. Veronika X on Demo 119,90

RUNE PAL Version 109,90

Shadowman 2 PAL Okt.

Thunderhawk dt. 119,90

Twisted Metal Black PAL Okt.

This is Football 2002 119,90

Max Payne PAL Okt.

Winback dt. 119,90

NINTENDO 64

Conker PAL 139,90

WWF No Mercy dt. 99,90

Paper Mario dt. 139,90

Wir führen auch uncut PAL Games ab 18 Jahre (Altersnachweis erforderlich)

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

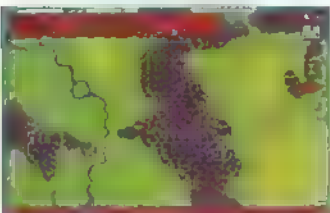
Telefonische
Bestellannahme **0201 / 77 72 35**

ENTWICKLER: BLADE INTERACTIVE, ENGLAND (WWW.BLADEINTERACTIVE.COM)

G-Surfers

Im Entwicklerteam

Blade Interactive tummelt sich auch ein für Computerspiel-Veteranen bekannter Name: Mike Singleton schuf Mitte der 80er-Jahre auf dem Spectrum epische Strategie-Adventures wie "Lords of Midnight" oder "Doomdark's Revenge" sowie 1989 das Nuklear-Epos "Midwinter" auf dem



Auch von Singleton: Die Tolkien-Strategieschlacht "War in Middle-Earth" (1988, u.a. Amiga).

Amiga. Allen Spielen gemein war die Weitläufigkeit der Landschaft, die dem Spieler Reisen über schier unendliche Strecken erlaubte. Auch bei "G-Surfers" spürt Ihr diese Vorliebe Singletons: Bringt Ihr entsprechend viel Zeit mit, könnt Ihr im Editor den kompletten Erdball erkunden.



Sammlertrieb: Von den roten Turbo-Symbolen solltet Ihr so viele wie möglich aufsammeln, um immer ausreichend Schubenergie zu haben.



Endlich hat es die Menschheit geschafft: Durch einen Nuklearkrieg wurde die Erde verwüstet. Wenigstens konnte nach einigen Jahrhunderten die Zivilisation wieder halbwegs aufgebaut werden – nicht zuletzt dank der Entdeckung einer neuartigen Antriebsmethode, die bisher ungeahnte Geschwindigkeiten ermöglicht. Da die dezimierte Weltbevölkerung nicht viel zum Lachen hat, wurde darauf basierend eine Ablenkung von all dem Leid geschaffen: Die futuristische Raserei der "G-Surfers" auf ellenlangen und verschlungenen Rennkursen.

Diese bedient sich ganz unverhohlen beim großen Vorbild "F-Zero X": Waffen

hen die Geschwindigkeit. Habt Ihr Euren Traumgleiter anhand der Kriterien Tempo, Schild, Grip und Beschleunigung gewählt, geht es gegen 15 nicht minder siegeswillige Kontrahenten an den Start. Je nach Klasse seid Ihr auf insgesamt 30 Rundkursen oder Etappenpisten unterwegs. Ein Wettbewerb besteht aus sechs Rennen rund um den Erdball, nur wenn Ihr am Ende eine Mindestplatzierung schafft, winkt die Qualifikation zum nächsten Pokal.

Doch das ist nicht so leicht, denn die Strecken haben es in sich: Ähnlich wie bei "XG3" braust Ihr mit extremen Geschwindigkeiten abenteuerliche Gefälle hinab, springt über gewaltige Schluchten oder müsst Loopings und Schraubenzieherpassagen überstehen. Spätere Kurse fallen noch heftiger aus, denn schma-

le Fahrbahnen, fehlende Absperrungen und bewegliche Untergründe erschweren die Kontrolle. Wenigstens ist das Rennen nicht vorbei, wenn Euer Schild versagt und das Gefährt explodiert: Ihr steigt einfach in ein Ersatzfahrzeug, allerdings gehen wertvolle Plätze verloren. Neben einem Zweispieler-Modus (ohne Gegner) dürft Ihr Euch am mächtigen "Trackman"-Editor versuchen. Mit diesem könnt Ihr an jedem beliebigen Punkt der Erde einen Rennkurs errichten, der den vorgefertigten Exemplaren in nichts nachsteht: Sämtliche Elemente und Randobjekte sind verfügbar, müssen allerdings größtenteils erst durch erfolgreiche Rasereien freigeschaltet werden. **us**



Gut gesprungen ist halb gewonnen: Seid Ihr zu sorglos, landet Ihr schnell außerhalb der Fahrbahn.



Duell im Sonnenschein: Bei Splitscreen-Rennen sind ausschließlich die zwei Konkurrenten auf der Piste unterwegs.

DEPRIMIEREND: Die Idee, für die PS2 eine Art "F-Zero X" mit dem zusätzlichen Bonus einer (im Gegensatz zum N64-Original) existenten Streckenoptik zu fabrizieren, hat ja wirklich was für sich. Dass beim Kursdesign zudem eine kräftige Portion Inspiration aus der Richtung "Extreme-G" stammt, ist ebenfalls loblich, auch wenn einige Elemente wie wellenschlagende Abschnitte nur schwer befahrbar sind. Und zu guter Letzt überwindet der bombastische Editor mit einer zwar übungsintensiven Handhabung, aber eben auch schier unendlichen Möglichkeiten – leider bringt das alles nicht viel, wenn die Technik nicht mithalten kann. Trotz etwas blasser Farben und unspektakulären Texturen sind die Strecken optisch ansprechend und schick gestaltet, doch die Bildrate ist schlicht und ergreifend unter aller Kanone: Selbst wenn Ihr ohne Gegner unterwegs seid, ist an ein ruckfreies Rennen kaum zu denken, höchstens simple Kurse im Editor laufen halbwegs flüssig. Wirklich schade, denn an der Abwechslung und dem Kursdesign gäbe es kaum was zu meckern – so bleibt "G-Surfers" allerdings leider nur ein Fall für ganz hartnäckige Raser, die kein N64 im Haus haben.



Ulrich Stoppberger

HERSTELLER
Midas

SYSTEM
PS2

ZIRKA-Preis
100 Mark

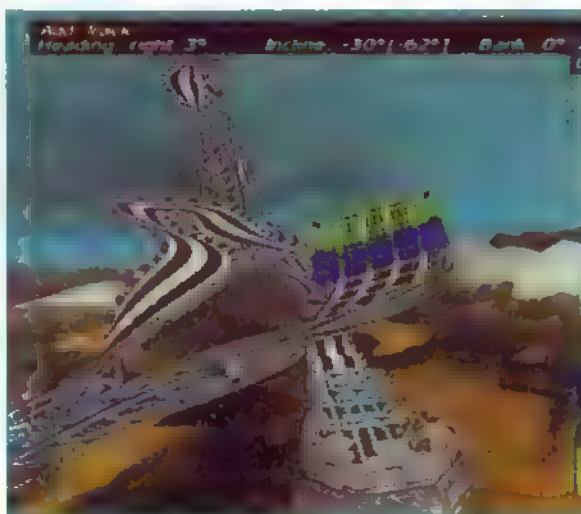
GRAPHIK RANG
48% 62%

59%

G-Surfers

ACTION

Ambitionierter "F-Zero X"-Abklatsch mit tollem Editor: Leider nimmt die furchtbar rucklige Optik viel vom Spaß.



Der Editor ist umfangreich und komplex. Zum Glück erklärt Euch ein Tutorial, was Ihr zu tun habt (oben).

ENTWICKLER: TOKA, FRANKREICH (WWW.SWING-AG.DE)

Hidden Invasion



Einer gegen alle: Weil die Feinde gemein sind, greifen sie nur in Rudeln an. Euer Pech, wenn Ihr im Chaos nichts mehr blickt.

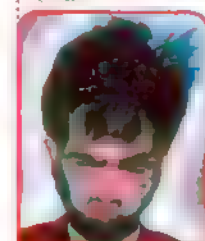


Aliens haben ihre gierigen Glibberfinger wieder nach unserer Erde ausgestreckt – um nicht aufzufallen, infiltrieren sie uns diesmal allerdings erstmal im Geheimen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Special-Forces-Agenten, der (wahlweise auch die) im Zuge eines Routineauftrags auf die Verschwörung aufmerksam wird und beschließt, dem außerirdischen Gesindel im Alleingang den Garaus zu machen.

Rund 19 Levels voller Bösewichte liegen zwischen Euch und dem Happy-End: Ihr schaut Eurem Helden über die Schulter und stapft durch polygonale Städte und Gebäude, ein Pfeil leitet Euch in die Richtung des nächsten Schurken-Grüppchens. Habt Ihr diese aufgespürt, vermöbelt Ihr sie mit Tritten und Schlägen – je öfter Ihr die Tasten drückt, desto härter haut Ihr drauf. Außerdem seid Ihr mit einer Standardknarre gerüstet, mit der die Feindeliminierung auch aus der Ferne klappt. Die Munition ist begrenzt, doch netterweise lassen verblichene Bösewichte gelegentlich Magazine oder sogar neue Schusswaffen liegen. Mehr wie eine Wumme könnt Ihr allerdings nicht mitführen. Alle paar Levels wartet ein Obermottz, der nach seiner Niederlage ein Passwort ausspuckt – die Memory Card wird dagegen nicht unterstützt. *us*

HERSTELLER Swing	SYSTEM PS2	ZIRKA-Preis 120 Mark	GRAPHIK 74%	SOUND 40%	AR 12
<p>44%</p> <p>Optisch nette, aber stupide SciFi-Klopperei mit nerviger Steuerung und mieser Kameraführung.</p>					

GNADENLOS: Was als aufgemotzter "Soul Fighter"-Verschnitt eigentlich hätte interessant sein können, verkommt durch einen ganzen Berg haarsträubender Designpatzer um ein Haar zur spielerischen Vollkatastrophe. Wenigstens die hübsche Optik wird den Ansprüchen an ein PS2-Spiel gerecht, aber das war's dann auch mit positiven Punkten: Wegen der nervösen Steuerung rempelt Ihr alle Nase lang irgendwo dagegen, stumpfes Knöpfchenge-drücke ersetzt bedachte Kick-und-Schlag-Kombos. Die nicht änderbare Kameraeinstellung schwankt sinnlos herum und verwirrt Euch permanent – die Gegner kümmern's nicht, meistens werdet Ihr sowieso von außerhalb des Sichtbereichs angegriffen. Dass zudem nicht



Ulrich Steppberger

mal gespeichert werden kann, ist der krönende Absch(luss) – pfui bäh!

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Mod's, Tuning Anschlußkabel

Dreamcast Umbau	99,99	Bis zu 100% bessere Bilder durch:
Egal ob dt, jap oder USA CD's einfach einlegen und spielen!		PS2 S-VHS Farbe bei DVD Filmen!
PSone Mod-Umbau	79,99	PSX RGB Gold optimized!
(es laufen auch AntiModspiele)		N64 S-VHS optimized!
Sony PS2 DVD-Codefree	199,99	DC RGB incl. Audio
(Autocodefree Code 1-6)		DC S-VHS
		DC VGA-Box 3rd Party
		DC VGA-Cable
		Joypad Verlängerungen 2m

Zubehör

DC-X Boot CD	34,99	Scart-Umschalter
(Import CD's ohne Mod-Umbau)		... nie mehr umklipseln am Fernseher
GamePadConverter (PSX)	49,99	4-fach Umschalter
(schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)		Kabel für Stereanlage 2,5m

Hardware, Bundles

Playstation 2 incl. Spiel	879,99	Unser komplettes Angebot mit genauen Beschreibungen finden Sie unter:
DC + Mod-Umbau	299,99	
PSone + Mod + Mem + RGB Kabel	349,99	

Probleme mit Ihrer Konsole?
Wir bauen um/reparieren...

02622-83517

Schulstraße 3 • 56566 Neuwied • Fax: 02622-83583 • eMail: bestellung@wolfsoft.de

Ein Joker für Sie?

Wenn das Kopieren von Video-Leih- oder Kaufcassetten oder DVDs keine Freude macht, dann hilft bestimmt ein **Copy-Joker** von ViTec. Lassen Sie nur die beste Technologie für sich arbeiten. - Nur dann erreichen Sie auch die besten Ergebnisse. Die **Copy-Joker** von ViTec sind für alle Signale wie VHS, S-VHS und sogar RGB* geeignet.

Copy-Joker gibt's schon ab 168,- DM.

ViTec

Büntefeldstraße 25
D-30952 Ronnenberg
Internet: www.vitec-av.de

Tel.: 0511-43 62 42
Fax: 0511-262 1403
eMail: info@vitec-av.de

Prospekt kostenlos
Schreiben Sie uns
oder rufen Sie uns an

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

PS2-PSone-Dreamcast-
Nintendo 64-etc

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

Age of Empires 2

Der nächste große

Titel aus der Reihe 'Wir konvertieren ein erfolgreiches PC-Strategiespiel' ist "Commandos 2" von Eidos. Der ewig verspätete Nachfolger des Überraschungshits der spanischen Pyro Studios ist auf PC mittlerweile fertig gestellt, die PS2-Version soll noch in diesem Jahr folgen. Eine ebenfalls angekündigte Dreamcast-Fassung ist wie so viele Projekte für die Sega-Konsole den Weg alles Irdischen gegangen.



"Commandos 2" wird noch in diesem Jahr PS2-Alliierte an die Front rufen

In "Commandos 2" übernehmt Ihr die Führung von acht Elite-Soldaten im 2. Weltkrieg. Über geschickte Ausnutzung deren Spezialfähigkeiten (so gibt es einen Scharfschützen, Spion, Dieb oder Bombenfachmann) löst Ihr komplexe Aufträge auf einem Dutzend Karten. Taktik ist bei der Lösung der knackhaften Missionen alles: Hoffen wir, dass uns bei der Umsetzung keine verbockte Steuerung den Grubelspaß verdirbt.



In fünf Kampagnen zieht Ihr durch Kairo (oben), schützt Johanna von Orléans (oben rechts) oder kämpft an der Seite von Dschingis Khan.



Beschauliche Ruhe: Viel ist nicht los in Eurem Dörfchen – der Feind rüstet noch auf.



Über den Sinn von Konvertierungen von PC-Titeln auf Konsolen und umgekehrt lässt sich vortrefflich streiten – eines kann man aber kaum leugnen:

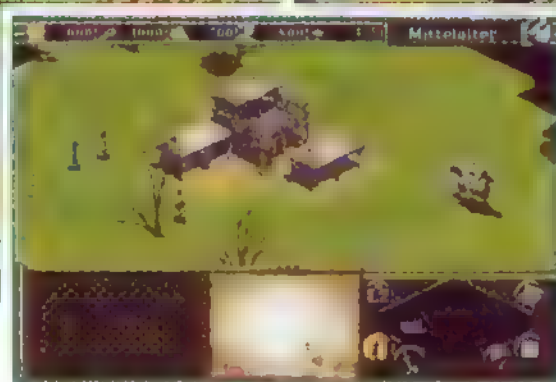
Nur selten gelingt es, mit einem Titel in beiden Spielerwelten gleichermaßen Erfolg zu ernten. Während auf PC "Tony Hawk" oder "Metal Gear Solid" dem Bestseller-Status ihrer Konsolenvorlagen weit hinterhinken, hatte "Unreal Tournament" auf der PS2 nur wenig mit dem ursprünglichen PC-Multiplayerfreude fest gemein. Nun versucht sich Konami an einer ernsthaften Attacke auf die Systemgrenzen und setzt mit "Age of Empires 2" einen der bestverkauften PC-Titel der letzten Jahre für die Sony-Konsole um.

An die Arbeit

Als klassischer Vertreter des Echtzeitstrategie-Genres baut "Age 2" vor allem auf hektische Massenschlachten und – um die Voraussetzungen für diese zu schaffen – geschicktes Ressourcenmanagement.



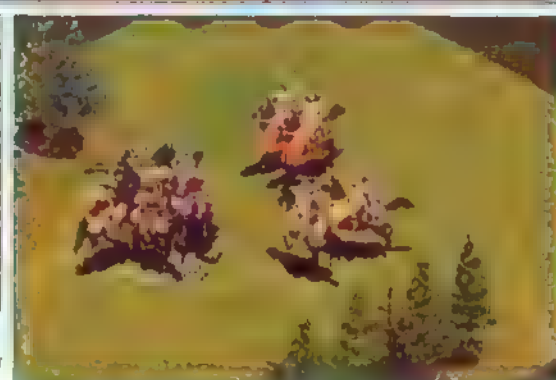
Marodierende Einheit: Besonders das Niedermetzeln der Arbeiter schmerzt den Feind.



Der Anfang von allem: Gewöhnlich beginnt Ihr mit einem Dorfzentrum, einer Handvoll Arbeiter und einem Späher.

Mit gleich vier Rohstoffen will Euer mittelalterliches Örtchen versorgt sein: Neben Jagen und Sammeln von Nahrung, die hauptsächlich der Erschaffung von Untergebenen dient, schickt Ihr Eure Arbeiter via Mausclick respektive Tastendruck in den Steinbruch, die Goldmine oder den Wald. Die Materialeinkünfte werden sogleich investiert: Um Euer kleines Dorfzentrum und die paar schäbigen Hütten herum errichtet Ihr eine Mühle (die Ackerbau ermöglicht) und weitere Unterkünfte. Bergarbeiter- bzw. Holzfällerlager in der Nähe der Abbaustätten dienen der Verkürzung von Transportwegen; bei Wassernähe baut Ihr einen Hafen, in dem sich Fischerboote zimmern lassen. Natürlich kommt auch das Militär nicht zu kurz: Nach dem Bau einer Kaserne dürft Ihr leichtes Fuß-

volk ausbilden. Die richtige Einheiten- und Konstruktionsvielfalt ergibt sich aber erst im Lauf der Zeit. Durch Investition etlicher Ressourcen in das Fortschreiten Eurer Zivilisation erreicht Ihr über die Feudal- sowie Ritterära schließlich die Imperialzeit – und mit jeder neuen Evolutionsstufe eröffnet sich ein breiteres Spektrum an Möglichkeiten. Baut Kirche und Universität, errichtet Stallungen und eine Waffenschmiede oder zieht einen befestigten Verteidigungsring um Euer blühendes Gemeinwesen. Wichtig für eine dominante Rolle im jeweiligen Szenario sind auch die Technologien, die Ihr in verschiedenen Gebäuden für bare Rohstoffe erforscht: Die Erfindung des Webstuhls erhöht Lebenspunkte und Rüstung der Arbeiter, Axt und Säge beschleunigen die Holzwirtschaft, Zaumzeug die Effizienz einer Farm. Auch Militäreinheiten wie Pikenierte, Bogenschützen, Reiter, Onager oder Kriegsschiffe lassen sich mächtig aufbohren – etwa 60 verschiedene Technologien, 50 Kämpfertypen und zwei Dutzend Gebäude bilden letztlich ein breites Betätigungsfeld für engagierte Aufbaustrategen. Hinzu kommen Unterschiede bei den 13 wählbaren Völkern: Jede ethnische Gruppe, ob Sarazenen, Goten, Briten oder Türken, besitzt eine Spezialeinheit, individuelle Gebäudeoptiken und ein paar Vorteile bei ihren Attributen.



Da hat einer nichts zu tun! Über einen Button rechts unten findet Ihr jeden Faulenzer.



Gibt's auf der Karte viel Wasser, ist ein Hafen essentiell: Nicht nur Fische lassen sich aus den Fluten ziehen, auch als Kampfplatz und Transportweg dient das Nass.

Welches Volk Ihr führt und wie überhaupt das Ziel Eurer virtuellen Regentschaft aussieht, hängt von der Wahl des Modus ab. So erlernt Ihr in einem William-Wallace-Szenario die Grundlagen des Spiels, kämpft Euch an der Seite von Saladin, Barbarossa, Jeanne d'Arc und Dschingis Khan durch mehrstufige Kampagnen, beschützt in der Königsmord-Variante Euren eigenen Throninhaber, während Ihr die konkurrierenden Blaublütler meuchelt, oder tobt Euch auf einer Zufallskarte aus. Bis zu drei KI-Konkurrenten dürfen mitmachen, durch Justierung von Kartentopographie und -größe, Schwierigkeitsgrad, Startzeitalter und Rohstoffvorkommen passt Ihr die Mission Euren Vorlieben an.

In den Kampf

Siegebedingungen gibt es einige – Errichten und Beschützen eines Weltwunders, Einsammeln sämtlicher Artefakte, die in der Gegend verstreut liegen oder ganz einfach Ausradieren des Gegners –

der Weg dorthin führt aber stets über die Konfrontation mit den Armeen des Feindes. Habt Ihr genügend Mann unterschiedlichen Nutzens aufgestellt, beschäftigt Ihr Euch mit kleineren Scharmützeln, munterem Brandschatzen gegnerischer Gebäude oder einem Großangriff gegen Burg oder Dorfzentrum des Konkurrenten. Zur Schonung der Truppen ist Taktik gefragt: Mit Artillerie schaltet Ihr effektiv Geschütztürme aus oder reißt Mauern ein, Bogen- und Armbrustschützen schießen von sicherer Ferne todbringende Pfeilregen, gut gepanzerte Schwertschwinger bilden die vorderste Front. Mit Mönchen im Schlepptau dürft Ihr zudem Gegner und später auch Gebäude konvertieren. Zur Unterstützung Eurer Taktikvorhaben dürft Ihr die Einstellung der Einheiten von defensiv bis aggressiv variieren und aus vier Kampfformationen wie Flanken- oder Linienaufstellung wählen. Hinderlich gestaltet sich der bei Echtzeitstrategietiteln beliebte Kriegsnebel: Noch nicht erkun-

! **"AGE OF EMPIRES 2"** gehört nicht umsonst zu den beliebtesten Echtzeitstrategietiteln dieses Planeten. Die Vielfalt an Völkern, die gekonnte Verstrickung von Gebäuden, Technologien und Einheiten, die liebevolle und detaillierte Optik und die breite Auswahl an Szenarien ließen und lassen Massenpublikum wie Taktikveteranen auf dem PC die Nächte durchmachen. An der Optionalität hat sich bei der PS2-Fassung nichts verändert – die Konami-Konvertierer liefern inhaltlich eine exakte Kopie des Originals ab. Leider lässt sich das nicht von der Handhabung sagen: Zwar wird eine Maus ebenso unterstützt wie eine Tastatur – wegen des kleinen Bildausschnitts, in dem die eigentliche Action abläuft, degenerieren aber die Schlachten zum primitiven Herumgeklicke. Jegliche Taktik bei Kampfeinsätzen wird im Keim erstickt: Statt einzelne Gruppen zu formieren oder geschickt Mönche und Fernwaffen hinter den Linien zu positionieren, zieht man gleich mit der ganzen Armee zu Felde. Gut, an der schwachen TV-Auflösung tragen die Entwickler keine Schuld – um "Age 2" zum Topprodukt zu machen, hätte man aber an Unterbringung und Gestaltung der Iconleiste gehörig feilen müssen.



Stephan Freundorfer



Vor der Generierung von Zufallskarten dürft Ihr diverse Parameter wie Geländetyp oder Siegbedingungen einstellen

dete Bereiche sind auch nicht sichtbar. Geländestrukturen außerhalb der Reichweite von Männchen oder Gebäuden sind zwar nach der Exploration auszumachen, nicht aber, was sich dort tut. Bevorzugt Ihr blutärmere Politik, dürft Ihr über einen simplen Diplomatie-Bildschirm der Konkurrenz Bündnisse anbieten oder durch Tributzahlungen unverschämte Despoten für ein Weilchen ruhig stellen. Während bei den wenigen Menüs die Uhr angehalten wird, erteilt Ihr die meisten Befehle unter Zeitdruck. Via Joypad oder bevorzugt USB-Maus klickt Ihr auf der Spielfläche Einheiten und Gebäude an und wählt über Icons in der unteren Bildschirmhälfte, was zu tun ist. Zu diversen Konstruktionen gelangt Ihr über einen einblendbaren Kurzbefehlsschirm oder – so Euer Geld auch noch für eine Tastatur gereicht – über entsprechende Hotkeys. Und wer immer noch nicht genug in Hardware investiert hat, um "Age of Empires 2" auf der PS2 zu spielen, legt sich noch ein iLink-Kabel zu – so dürft Ihr mit doppelter Konsolen- und TV-Ausstattung gegeneinander eine Runde spielen. sf

Zwar dürft Ihr bei angestöpselter Tastatur eine Fülle an Kurzbefehlen benutzen, die Euch lange Cursor-Wege ersparen, erheblich wichtiger als ein Keyboard ist aber die Anschaffung einer Maus. Dabei ist es ziemlich egal, welche Peripherie Ihr Euch zulegt – die einzige Vorgabe ist ein USB-Anschluss. Billige Mäuse bekommt Ihr im PC-Handel – für 20 bis 30 Mark seid Ihr bereits gut bedient.

HERSTELLER

Konami

SYSTEM

PS2

ZIRKA-PREIS

120 Mark

GRAFIK SOUND

71% 67%

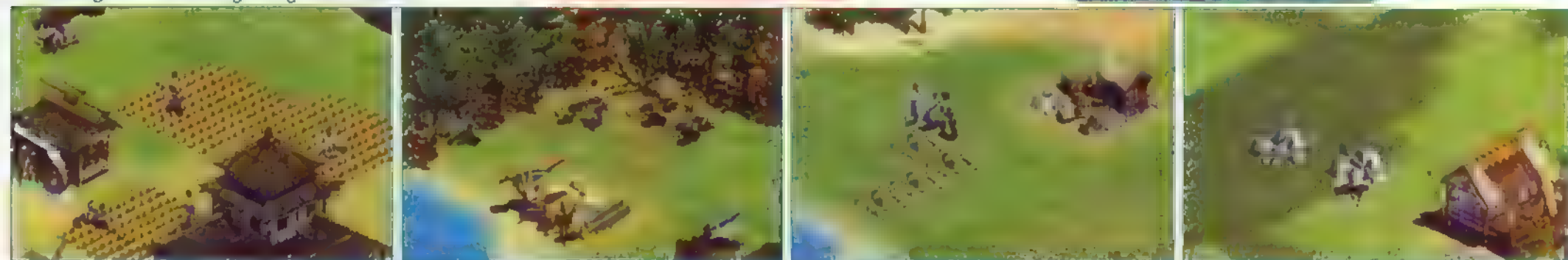
Spielspaß

73%

AGE OF EMPIRES II

THE AGE OF KING

MASSIGER Echtzeitstrategieschinken, der durch mangelhafte Handhabung erheblich an Reiz verliert.



Arbeit macht das Leben süß: Eure anspruchslosen männlichen und weiblichen Dorfbewohner lasst Ihr kräftig schuften. Ob Beerenpflücken und Ackerbestellen, Holzschlagen oder Gold- und Steintagebau – Vollbeschäftigung sorgt für prallvolle Lagerhäuser.



ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

Time Crisis 2



Lucky-Luke-Bonus: Trefft Ihr einen Schurken mehrmals hintereinander, gehen satte Combo-Zähler auf Euren Punktestand nieder.

Zeitgleich mit
"Time Crisis 2" wandert auch Namcos G-Con 2 in die hiesigen Fachgeschäfte. Der Nachfolger zur beliebten PSone-Wumme besticht mit gleicher Zielgenauigkeit, geringer Streuung und liegt optimal in der Hand. Neben Start- und Select-Knopf befinden sich an der Knarre noch drei Aktionstasten (zwei auf jeder Laufseite, einer am Magazineinschub des Schafts) sowie ein Digi-Kreuz. Angeschlossen wird der Plastik-Ballermann via USB (belegt somit keinen Joypad-Port) und Cinch-Stecker am Videoausgang Eures TV-Kabels, eine entsprechende Verbindung ist also Voraussetzung für den Gebrauch. Bei "Time Crisis 2" dürft Ihr aber auch die 'alte' G-Con45 verwenden.



Lightgun-Shooter-Fans mussten bislang auf Dreamcast- oder PSone-Knallereien zurückgreifen, jetzt verwandeln auch PS2-Besitzer dank der Umsetzung des "Time Crisis 2"-Automaten ihr lauschiges Wohnzimmer in eine astreine Schießbude.

Dass das Arcade-Original bereits knappe drei Jahre auf dem Buckel hat, merkt man der 128-Bit-Konvertierung allerdings kaum an. Hersteller Namco hat sich nämlich nicht damit begnügt, die Ballerorgie einfach 1:1 auf die Sony-Hardware zu portieren, sondern sämtliche Szenarien und Figuren grafisch überarbeitet, sowie einige beeindruckende Licht-, Rauch- und Wassereffekte hinzugefügt.

Außerdem erfreuen sich PS2-Kunden

an **WER LICHTPISTOLEN-BALLEREIEN MAG**, der kommt an Namcos Arcade-Konvertierung nicht vorbei. Abwechslungsreiches Missions-Design (vor allem der zweite Einsatz auf dem Zug hat es mir angetan), aufgepeppte Optik mit einigen tollen Licht- und Raucheffekten sowie nicht zuletzt die unnachahmliche Mixtur aus flinker Deckungssuche und gezielten Feuergefechten machen "Time Crisis 2" zur aktuellen Genre-Referenz. Zwar habt Ihr die drei Hauptlevel flugs durchgezockt, dafür locken die motivierenden Trainingseinsätze und vor allem der geniale Zweispieler-Modus immer wieder an die Plastik-Knarre. Klasse finde ich zudem, dass Namcos PSone-Peripherie zu dem Titel kompatibel ist und Besitzer der G-Con45 nicht zum Neukauf der Nachfolgewumme genötigt werden. Für moralisch gefestigte Gemüter ein Heidenspaß!



Colin Gabel



Teamwork: Während sich Euer Kumpan (respektive die CPU) am Boden ins Getümmel stürzt, gebt Ihr ihm vom Balkon aus Deckung.

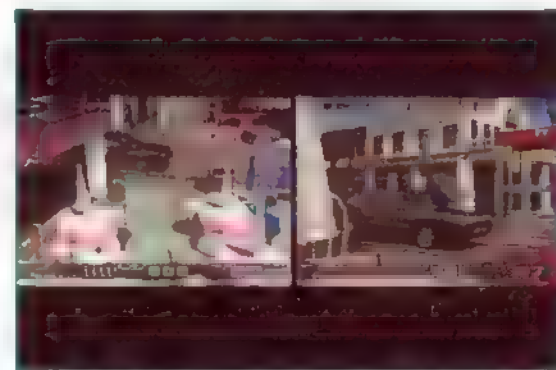


Zäher Bursche: Zwischengegner Nr. 2 hat mehrere Angriffswellen in petto, ehe er im prasselnden Kugelhagel endgültig abtritt.

über kurzweilige Trainingsmissionen, auf die Spielhallenbesucher verzichten mussten (näheres zu den Spielmodi im Kasten unten).

Am eigentlichen Hauptspiel hat sich hin-

gegen wenig geändert: Industrie-Tycoon Ernesto Diaz befindet sich im Besitz eines hochgefährlichen Nuklear-Satelliten und stellt für den Rest der Welt somit eine große Bedrohung dar. Die zwei VSSE-Agenten Robert Baxter und Keith Martin werden deshalb auserkoren, dem terroristischen Treiben des Halunkens Einhalt zu gebieten. Entsprechend dürft Ihr erstmals in der Serien-Historie zeitgleich mit einem zielsicheren Kumpel ins Gefecht ziehen (im Solo-Modus übernimmt die CPU die Partnerrolle). Drei in mehrere Abschnitte unterteilte Levels wollen dabei von Diaz' schießfreudigen Schergen gesäubert werden. Los geht der Kampf in einer lauschigen Hafenstadt samt idyllischer Gässchen und gemütlicher Cafés, anschließend steht eine rasante Verfolgungsjagd via Motor-



Große Glotze muss sein: So sieht der Zweispieler-Splitscreen-Modus aus – auf Mini-TVs fällt das Zielen schon mal schwer.

(B)Allerlei – Die Spielmodi

AGENT TRAINER: Scharfschützenübung für Profis. Auf sich bewegenden Pappkameraden müssen mit gezielten Schüssen die punkte-trächtigsten Trefferradien wie Kopf oder Torso markiert werden. Zu zweit treten die Spieler abwechselnd an.

QUICK & CRASH: In je vier Wellen müsst Ihr schnellstmöglich auftauchende Zielscheiben abballern. Euer finales Ranking bemisst sich nach Eurer durchschnittlichen Reaktionszeit in jeder Stufe. Im Zweispieler-Modus schießt Ihr in Eurer Team-Farbe gleichzeitig auf die Scheiben – der Schnellste gewinnt.

SHOOT AWAY 2: Wer kennt sie nicht, die uralten Tontauben-Automaten, bei denen es galt, mittels kiloschwerem Gewehr auf fliegende Leuchtspitze anzulegen. Eben dieser Arcade-Oldie wird in "Time Crisis 2" realitätsgetreu simuliert. Neben der Retro-Variante steht auch noch eine aufgepeppte Polygon-Version zur Auswahl.

CRISIS MISSION: Die perfekte Übung für den Ernstfall – in einer Reihe Aufträge schaltet Ihr innerhalb eines knackigen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Terroristen aus, ohne selbst getroffen zu werden oder unschuldige Zivilisten in Mitleidenschaft zu ziehen.

DOUBLE GUN: John-Woo-Fans aufgepasst! Habt Ihr zwei Guns, aber keinen Mitschütze zur Hand, ist diese Variante genau das richtige. Zwar zielt es sich mit dem Pistolen-Duo etwas schwerer, dafür habt Ihr aber die doppelte Anzahl Patronen zur Verfügung. Mit solch durchschlagender Feuerkraft kommt Hollywood-reifes Action-Flair auf. Tipp: Legt ein Pad auf den Boden und geht mittels Fußdruck in Deckung, so ballert's sich richtig stilecht durch den Arcade-Modus.

ZWEISPIELER-SPLITSCREEN: Gute Idee, ordentliche Ausführung, aber nur für Besitzer von Großbildschirmen zu empfehlen. Mit etwas niedrigerer Bildrate schießt jeder Sofa-Agent auf seinen eigenen Ausschnitt – aufgrund gigantisch großer schwarzer Balken fällt das Zielen auf kleinen TV-Geräten allerdings recht schwer.

ZWEISPIELER-LINK: Die Ideal-Lösung für echte Fans. Mit zwei PS2s, zwei G-Cons, zwei "Time Crisis 2"-Silberlingen sowie zwei Bildschirmen und einem Linkkabel genießt jeder Spieler Balkenfreiheit und die volle Bildrate. Etwas teuer und umständlich, dafür kommt nur in dieser Variante das packende Multiplayer-Feeling des Spielhallen-Originals richtig authentisch rüber.



Eine Seefahrt, die ist lustig...: An Bord eines schunkelnden Schnellboots will jeder Feuerstoß genauestens gezielt sein, vor allem, wenn Feuer Kumpan ständig in die Schusslinie schippert.

boot auf dem Programm, danach ballert Ihr Euch durchs Baumgewirr eines sattgrünen Waldes. Nach einer alles andere als entspannenden Zugfahrt mit heißen Gefechten in und auf den Wagons stellt sich Euch der Oberboss auf seiner schwimmenden Hightech-Fabrik. Das bewährte Konzept aus knallharten Shootouts und flinker Deckungssuche wurde natürlich beibehalten: Drückt Ihr die entsprechende Taste, so schnellt Euer Recke aus der sicheren Deckung und streckt mit gezielten Feuersalven die bösen Buben nieder. Ist die Waffe leer ge-

schossen oder naht eine feindliche Kugel (zu erkennen am roten Cursor), zieht Ihr Euch wieder zurück, ladet nach und wartet einen günstigen Moment ab, wieder an die Kampfesfront zu wechseln. Dass Ihr Euch dabei nicht allzuviel Erholung gönnt, stellt das gnadenlos verrinnende Zeitlimit sicher. Nur wenn Ihr innerhalb der vorgegebenen Sekunden alle Feinde eines Bildschirms besiegt, wechselt das Agentenduo zum nächsten Gefechtsort und die Action geht mit Bonuszeit weiter.

Das Zweispieler-Konzept unterscheidet sich angenehm von der Genre-Konkurrenz: Müsst Ihr Euch bei den meisten anderen Lightgun-Titeln einen Bildschirm teilen, nimmt bei "Time Crisis 2" jeder Kämpfe eine andere Route. So stürmt Spieler Eins der Terrorbande z.B. auf einem unübersichtlichen Marktplatz in Rambo-Manier entgegen, während sein Kollege ihm von einem sicheren Balkon aus Deckung gibt. Ein anderes



Ab und an sammelt Ihr eine vollautomatische MP, mit der selbst solche Stahlbrocken schnell geknackt sind.

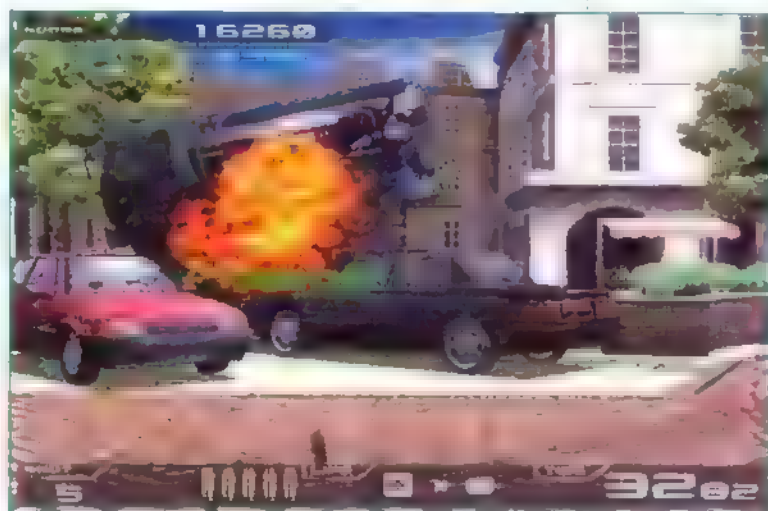
FEUER FREI: "Time Crisis 2" kommt meiner Idealvorstellung eines Gun-Shooters schon ziemlich nahe: Nicht nur, dass die dezent aufgemotzte Grafik wirklich schick aussieht und die treibende Musik mit "Metal Gear Solid"-Anklängen für Dramatik sorgt, auch der Spielablauf überzeugt – denn anders als bei Segas hektischer Zombier-Zerlegerei reichen hier auch geschickte Einzeltreffer, um die Feinde zu erledigen. Zusammen mit der bewährt genauen Knarre ergeben sich so besonders spannende Feuergefechte. Dass Ihr zu zweit zudem endlich mal wirklich kooperierend gleichzeitig antreten könnt, ist eine tolle Sache: Allerdings klappt das nur per Link vernünftig, denn der Splitscreen macht ohne Lupe nicht viel Sinn. Nostalgiker freuen sich zudem über den witzigen Tontaubenjagd-Bonus, der "Time Crisis 2" gelungen abrundet.



Ulrich Steppberger



PS2-Power: Der Heimkonvertierung des Arcade-Oldies spendierte Namco zusätzliche Schatten- und Raucheffekte.



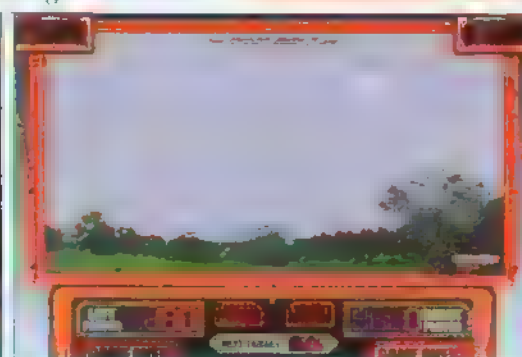
Arbeits erleichterung: Die Explosion des Tanklasters spart Patronen und bringt ordentlich Bonus-Punkte ein.

Mal kesselt das dynamische Duo eine Gangstergruppe in einer engen Häuser-schlucht ein. Bei solchen Kreuzfeueraktionen ist Zielgenauigkeit oberstes Gebot: Trefft Ihr aus Versehen Euren Mitstreiter, weil Ihr ihn im Eifer des Gefechtes für einen Bösewicht haltet, wird Euch eine Energieeinheit abgezogen. Damit auch ungeübte Blindfische eine Überlebenschance haben, dürft Ihr Schwierigkeitsgrad wie Anzahl der Health-Container selbst bestimmen. cg

Während sich

PS2-Pistoleros über Namcos brandneuen Neun-schüsser freuen, hantieren Arcade-Besucher bereits mit schwererem Geschütz. In der aktuellen Automaten-Episode "Crisis Zone" greift ihr zur kugelspuckenden MP. Außer höherer Feuerkraft hat sich am Spielablauf aber wenig geändert.

HERSTELLER	Sony		83%	ACTION
SYSTEM	PS2			TRISTITEL
ZIRKA-PREIS	120 Mark			STANDARD
GRAFIK	79% 74%			MULTIPLAYER
Kurzer, aber packender Lightgun-Shooter mit genialen Zwei-Spieler-Modi und motivierenden Trainingsmissionen.				
16				



Training für den Ernstfall: In den Übungsmissionen beweist Ihr Reaktionsschnelligkeit und Zielvermögen (von links: "Quick & Crash", "Shoot Away 2" in der Retro- und Remake-Variante sowie der "Agent Trainer"). Selbstverständlich dürft Ihr alle Varianten auch zu zweit zocken.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.DE)

Ephemeral Fantasia



Xelherpolis

Meine Kräfte haben diese Insel abgeschlossen
Und keiner von den Inselbewohnern weiß es

Wusst' ich's doch: Bräutigam und Pandule-Herrscher Xelherpolis führt Böses im Schilde. Auf Wunsch könnt Ihr langatmige Zwischensequenzen per Knopfdruck im Zeitraffer ablaufen lassen.

Wirklich stilecht

spielt Ihr die seltenen Bemani-Einlagen in "Ephemeral Fantasia" nur mit Konamis "Guitar Freaks"-Controller. Am Griffbrett der Plastikklampfe findet Ihr die farbigen 'Tonknöpfe', mit einem Plektrum bearbeitet Ihr dazu im vorgegebenen Rhythmus eine Taste auf dem Corpus. Habt Ihr das Spezial-Zubehör nicht zur Hand, müsst Ihr aufs reguläre Joypad zurückgreifen.



Es ist was faul im Staate Pandule: Eigentlich sollte sich das lauschige Eiland ja in ausgelassener Feierstimmung befinden, schließlich steht in einigen Tagen die prunkvolle Hochzeit von Herrscher Xelherpolis an. Doch die Vorbereitungen der Feierlichkeiten werden von immer häufiger auftretender Monster-Aktivität überschattet, und auch Xelherpolis selbst verhält sich in letzter Zeit recht merkwürdig. In dieses Szenario wird der junge Wandermusiker

WER GEHOFFT HATTE, MIT "EPHEMERAL FANTASIA" sei die RPG-Durststrecke auf der PS2 endlich vorbei, darf weiter warten. Konamis Fantasy-Ausflug enttäuscht nämlich in beinahe allen Disziplinen: Sterile Polygonoptik mit selten hässlichen Charakteren, abwechslungsarmen Hintergründen und spartanisch inszenierten (aber unterhaltsamen) Monstergefechten. Hinzu kommt eine vorhersehbare Story sowie ein Spielverlauf mit Gähn-Garantie. Unmotiviert schlägt Ihr die Wartezeit bis zur nächsten Verabredung mit Streifzügen durch die Insel-Flora tot oder stöbert in den Häusern der Bevölkerung Pandules nach versteckten Items. Mangels klarer Aufgabenstellung ein höchst langweiliger Zeitvertreib; selbst wenn Ihr gerade eine interessante Tätigkeit entdeckt habt, werdet Ihr pünktlich zum anstehenden Termin einfach wegbeamt – toll. Empfindlich gestört wird Euer Forschungsdrang zudem durch die unübersichtliche Insel-Architektur – mangels vernünftiger Karte verliert Ihr selbst im königlichen Schloss die Orientierung. Einzig die Bemani-Sequenzen und die ordentliche Musik stimmen mich versöhnlich. Unterm Strich ein schwach inszenierter und präsentierter RPG-Ramsch ohne Höhepunkte.



Colin Gäbel



Pattimo

(Es ist gerade mit dem General verabredete Zeit)

Keine Zeit zum Erforschen: Egal, was Ihr gerade macht, habt Ihr einen wichtigen Termin, wird Mouse per Luftpost an den Ort der Verabredung getragen.

Mouse gestoßen. Vom Machthaber höchstpersönlich zur Komposition eines exklusiven Hochzeitsliedes nach Pandule eingeladen, kommt der talentierte Klampfen-spieler bald einem dunk-

len Geheimnis auf die Spur. Soweit die Rahmenhandlung zu Konamis PS2-RPG-Debüt "Ephemeral Fantasia" (vormals "Reiselied"). Aus einer dreh- und zoombaren 3D-Ansicht steuert Ihr im Folgenden Held Mouse durch die Weiten des Eilands. Bei Euren Streifzügen durch belebte Städte, idyllische Strände oder verschlungene Wälder solltet Ihr allerdings nicht zu sehr herumtrödeln, denn Zeit spielt eine wichtige Rolle auf Pandule. Mal gilt es, pünktlich eine Audienz beim Oberhaupt der Armee

wahrzunehmen, ein anderes Mal habt Ihr eine Verabredung zum romantischen Dinner mit Rummy, der Chefin der königlichen Leibgarde. Meist wird Mouse – egal, ob er sich gerade im Verkaufsgespräch mit dem Waffen-Händler oder auf einer gefährlichen Dungeon-Expedition befindet – zur passenden Stunde automatisch zum Ort des anstehenden Termins gebeamt, ab und an müsst Ihr Euch aber auch eigenständig auf den Weg machen. Eine einblendbare Uhr verrät, was die Stunde gerade schlägt. Die obligatorischen Monstergefechte finden nach dem Zufallsprinzip statt: Werdet Ihr von einer fiesen Seelaus oder einer Gruppe fauliger Mutanten überrascht, geht's in einer speziellen Kampfarena zur Sache. Ähnlich "Final Fantasy" wartet Ihr, bis Euer Kämpfe an der Reihe ist und wählt anschließend Attacke, Heilzauber oder Defensivhaltung aus. Meist legt sich Mouse im Alleingang mit den feindseligen Biestern an, zeitweise schließen sich dem trainierten Musikus aber auch zusätzliche Partymitglieder an. Im Vergleich zur Genre-Konkurrenz ungewöhnlich ist der Einsatz von Bemani-Elementen: Entsprechend seiner Profession greift Euer Held manchmal zur Klampfe und drückt zum rechten Zeitpunkt reaktionsschnell vorgegebene Joypad-Kombinationen. cg

Spielspaß 45%

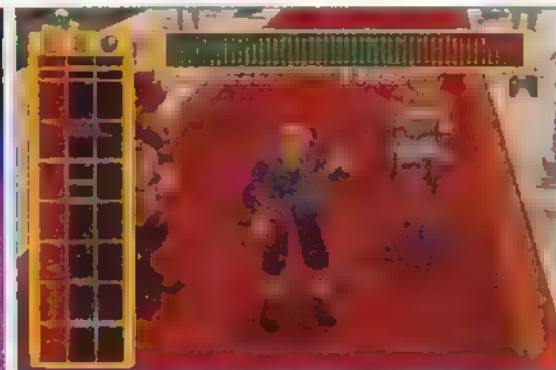
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-Preis	120 Mark
GRAPHIK	43%
SOUND	68%

Saitenriss: Dröges Fantasy-RPG mit Bemani-Einlagen, schäbiger Polygon-Optik und einschläferndem Spielablauf.

12

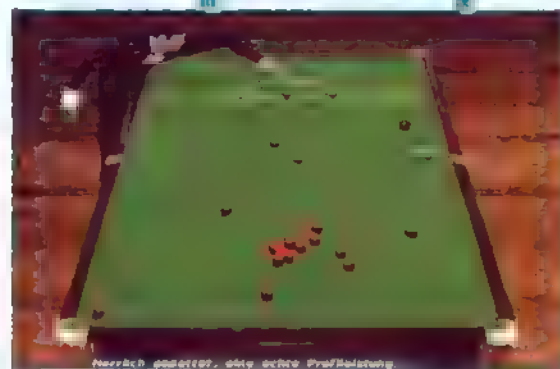


Angriff auf Pandule-Abschlagen



Spektakulär: links ein 'famos' inszenierter Zufallskampf. Oben: Mouse gibt sein Bemani-Talent zum besten.

World Championship Snooker 2002



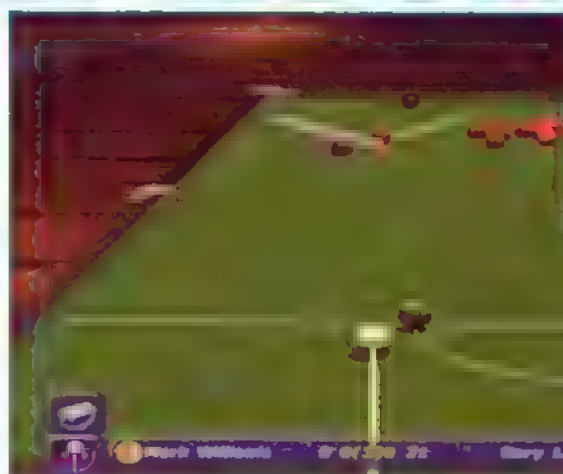
Snooker ist ein traditionsbewusster Sport: Ein weiß behandschuhter Lakai setzt die bunten Kugeln zurück auf ihren Platz.



Euch steht keine Kellnerkleidung und das Ein-Zimmer-Appartement ist zu klein für einen überdimensionierten Billardtisch? Kein Problem, denn jetzt dürft Ihr den urenglischen Kneipensport Snooker auch auf der PS2 ausüben.

Wählt einen von etwa zwei Dutzend

originalen Spielern und tragt ein linkes Match aus oder variiert selbst Leibchen- sowie Hemdfarbe und startet mit Eurem individuellen Kugelstoßer eine Karriere. Bei dieser tragt Ihr Wettkämpfe aus, trainiert Eure Technik oder lasst Euch von einem Coach die Regeln erklären. Am grünen Filz angelangt justiert Ihr Queuwinke, Stoßpunkt, Kraft sowie Richtung und guckt zu, wie die Kugeln über den Tisch rollen. Verstellbare Kamerawinkel und eine Vogelperspektive verschaffen Übersicht, die je nach Schwierigkeitsgrad einblendeten Laufrichtungen der angespielten und der weißen Kugel helfen



In den niedrigen Schwierigkeitsstufen helfen Euch Laufpfeile, die Stoßrichtung exakt einzustellen.



Mit dem Charakter-Editor dürft Ihr Eure Kleider-Geschmacksgrenzen testen

Kenner vermissen in "Snooker 2002" Altmeister Jimmy White, denn der seit über 20 Jahren spielende Engländer leiht seinen Namen einem anderen Produkt: "Jimmy White's Cueball World" wird demnächst auf PS2 (und Xbox) erscheinen.

heim Einlochen. Bis zu 15 Freunde dürft Ihr zu einem Turnier vor dem Bildschirm laden, zudem gibt's drei 'Fun'-Modi, bei denen Euch im Duell gegen CPU oder Mensch meist die Zeit im Nacken sitzt. sf

58%

Snooker-Simulation mit guter Physik: Nichtabbrechbare Spielszenen und wenig Modi langweilen alle außer Fans.

DIE DSF-MITTERNACHTS-ÜBERTRAGUNGEN von Snooker-Turnieren hab' ich mir schon immer gerne angesehen – man konnte so wunderbar dabei einnicken. Ähnlich geht's mir auch bei Codemasters' beinahe schon zu realistischer Simulation. Zwar habe ich gegen die hervorragend umgesetzte Kugelphysik nichts einzuwenden, dass man aber die oft elend lange Spielphase des Konkurrenten (samt bedächtigem englischen Kommentator) nicht abbrechen kann, führt zu extremer Langeweile. Auch in der Handhabung mangelt's ein bisschen: Eine Feinjustage der Queue-Stellung ist wegen der übersensiblen Reaktion von Stick wie Digi-Pad äußerst schwierig zu bewerkstelligen. Und zuletzt gehen mir Modi und Optionen ab, die auch Snooker-unerfahrenen Spielern Spaß machen – so ist's ein pures britisches Nischenprodukt.



Stephan Freundorfer

MEDIA ATTACK

PS one

Alone in the Dark IV	89,90
Asterix Maximum Gaudium	89,90
Batman Gotham Racer	59,90
BDFL Manager 2001	89,90
Breath of Fire IV	59,90
Buzz Lightyear	49,90
C-12	89,90
California Watersports	79,90
Dancing Stage Euromix	49,90
Darkstone	89,90
Dave Mirra Freestyle Remix	59,90
Digimon World	89,90
Dracula 2	79,90
Dragon Ball Z	89,90
Dukes of Hazzard 2	49,90
Egypt II	59,90
Ein Königreich für ein Lama	59,90
Evil Dead: Hail to the King	69,90
Formel 1 2001	89,90
HBO Boxing after Dark	59,90
Harvest Moon: Back to Nature	89,90
Inspector Gadget	59,90
ISS Pro Evolution 2	69,90
Kasparov	89,90
König der Löwen 2	59,90
Mat Hoffman's Pro BMX	69,90
Mega Man Legends 2	59,90
Mega Man X5	59,90
NBA Hoopz	59,90
Point Blank III	69,90
Rainbow Six - Rogue Spear	59,90
Sheep, Dog 'n' Wolf	79,90
Submarine Commander	69,90
Supercross 2001	89,90
TechnoMage	89,90
World's Scariest Police Chases	59,90

PS 2

Alone in the Dark IV	129,90
ATV Offroad	109,90
Bloody Roar 3	109,90
City Crisis	99,90
Ephemeral Fantasia	109,90
Extreme-G 3 (XG3)	109,90
Flintstones: Viva Rock Vegas	89,90
Flucht von Monkey Island	109,90
Freak Out	109,90
Gran Turismo 3 A-spec.	119,90
Int. League Soccer	99,90
Le Mans 24 Stunden	119,90
Onimusha: Warlords	109,90
Paris-Dakar Rally	109,90
Project Eden	109,90
Red Faction	109,90
Ring of Red	99,90
Rune - Viking Warlord	99,90
Sky Surfer	89,90
The Bouncer	109,90
Thunder - Operation Phoenix	109,90
Tokyo Xtreme Racer	109,90
UEFA Challenge	109,90
Wacky Races	109,90
Winback - Covert Operations	109,90

Wir kaufen
Ihre alten DVD's,
spiele und Konsolen an!

Playstation 2



Resident Evil
Code: Veronica X
ODER: 1 anderes
Spiel Ihrer Wahl
DM 869,-



DM 333,00

Laden
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

Versand
Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
www.mediaattack.de

Game Boy Advance

Bomberman Tournament	99,90
Castlevania	99,90
F-Zero: Maximum Velocity	89,90
Final Fight One	99,90
GT Advance	99,90
Konami Crazy Racers	99,90
Kuru Kuru Kururin	89,90
Pinobee	99,90
Rayman Advance	99,90
Ready 2 Rumble Boxing 2	79,90
Super Mario Advance	89,90

Besuchen Sie uns
auch im Internet:
www.mediaattack.de

Wir führen ein sehr
umfangreiches Sortiment
an Gebrauchtspielen

Dreamcast • PSone • PS2
Nintendo 64 • Saturn
Mega Drive • Super Nintendo
Game Boy (Color/Advance)
PC CD-ROM • DVD

Fordern Sie noch
heute Ihre kostenlose
Preisliste an (bitte geben
Sie Ihr System an)

030/450 20 20 8

ENTWICKLER: Z-AXIS, USA (WWW.ACCLAIM.DE)

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Im Zusammenhang

mit der US-Veröffentlichung von "Dave Mirra Freestyle BMX 2" trat Acclaim als Sponsor der Gravity Games auf. Selbiger Wettbewerb ist neben den X-Games die größte Veranstaltung für Trendsport-Vehikel aller Art. In den Disziplinen Skateboarding, Inline Skating, Motocross, Strahen-hob, Inline-Downhill und BMX ging es vom 1. bis 9. September im amerikanischen Rhode Island zur Sache. Dumm gelaufen: Namenspatron Dave Mirra konnte wegen einer Knieverletzung dieses Jahr nicht teilnehmen.



Die Größe der Kurse wird Euch besonders im buntbemalten Vergnügungspark bewusst



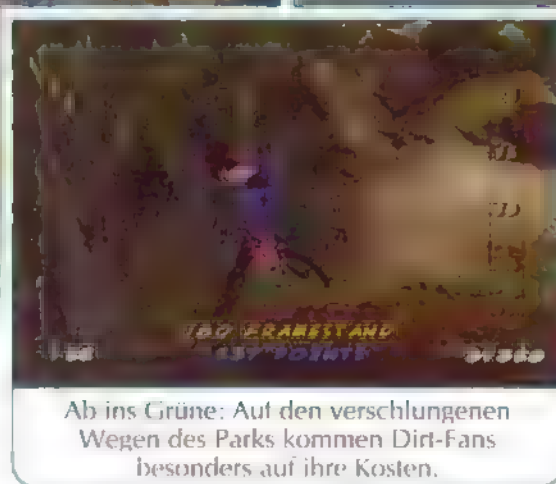
Mittlerweile Standard: Auch bei "Dave Mirra 2" dürfen Lens-Flare-Effekte nicht fehlen.



Acclaims Radelei hat zumindest beim Veröffentlichungs-Wettrennen ein weiteres Mal die Nase vorn. So schafft es

"Dave Mirra Freestyle BMX 2" als erster BMX-Titel auf die PS2. Vielleicht ist das auch der Grund, warum Kenner des Vorgängers kaum Überraschungen erleben werden: Wie gewohnt erledigt Ihr auf insgesamt acht Kursen je zwölf verschiedene Aufgaben, die nach Schwierigkeitsgrad in 'Amateur', 'Pro' und 'Hardcore' unterteilt sind. Statt acht Trendsportlern stehen Euch dafür diesmal aber 13 originale Biker zur Verfügung.

Wer sich als echtes Talent beweist, erhält nicht nur Zugang zu weiteren Strecken, sondern bekommt auch bessere Gefährte und neue Klamotten von seinen Sponsoren. Bei den Tricks ist ebenfalls alles



Ab ins Grüne: Auf den verschlungenen Wegen des Parks kommen Dirt-Fans besonders auf ihre Kosten.

beim Alten geblieben: Je ein Button dient der Ausführung von Grinds, Grabs und Flips. In Kombination mit den Richtungstasten gelingen Euch alle gängigen (und fiktiven) BMX-Manöver. Eine neue Idee ist hingegen Eure Begegnung mit anderen Fahrern. Pro Schwierigkeitsgrad müsst Ihr einen im Gelände herumtollenden BMX-Veteranen finden, der von Euch ein besonders spektakuläres Manöver sehen will. So müsst Ihr z.B. im Woodward-Park mehrere Flips über eine Reihe von Hügeln absolvieren – diese zu finden ist wegen der Weitläufigkeit der Areale allerdings gar nicht so leicht. Im Vergleich zu den Vorgängern sind die

Skateparks, Dirt-Kurse und Stadtgebiete aufs Dreifache angewachsen – was sich bei einzelnen Aufgaben, die über den gesamten Kurs verteilt sind, auf Übersicht und Machbarkeit auswirkt: So verbraucht Ihr oft wertvolle Minuten, um zu grindende Holzaufsteller oder bestimmte Gaps überhaupt zu finden. Spätestens auf der 'Pro'-Stufe verlangen Euch die gestellten Ziele Euer gesamtes Können ab.

Neben der Biker-Karriere dürft Ihr in den obligatorischen Varianten 'Freeride' und 'Single Session' alle Kurse bis in jeden Winkel auskundschaften. Wer sämtliche Strecken dann doch irgendwann in- und auswendig kennt, darf neuerdings seine eigenen Areale zusammenbasteln. Die Bedienung ist von Activisions "Tony Hawk's" abgekupfert, hat also eine optimale Bedienoberfläche, über die Ihr zahlreiche Objekte in verschiedene Themengebiete setzt.

Auch für Multiplayer-Duelle ist gesorgt: In sechs Modi klagt Ihr Euch abwechselnd die Highscores, versucht den längsten Grind oder übertrumpft den Anderen, indem Ihr einen besonders derben Sturz hinlegt. sb

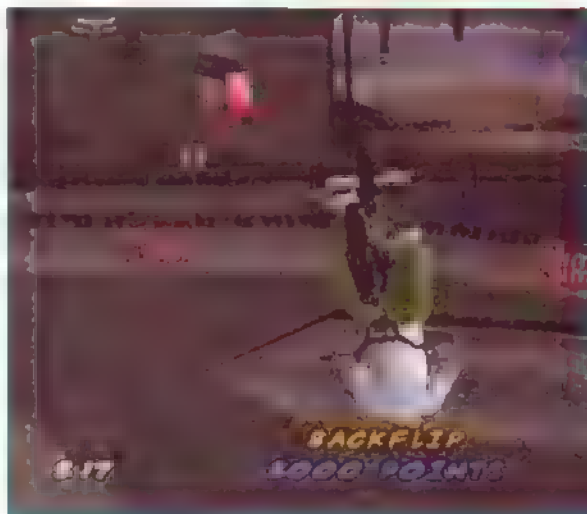


SCHWERKRAFT, WO BIST DU? Für den Nachfolger von Acclaims PSone-Radelei hätte ich mir eigentlich mehr erhofft als ein grafisch entsprechend hübscheres Update mit neuen Kursen. Zugegeben: Die Level sind schön groß, die Aufgaben und die Trickpalette abwechslungsreich. Auch die Idee, die Kurse mit anderen Fahrern zu beleben, war sinnvoll. Dennoch hat sich am Hauptkritikpunkt nichts geändert: Das Physikmodell wurde keinen Deut verbessert, sondern Eins zu Eins von den Vorgängern übernommen. Die ungenaue Steuerung hat bei BMX-Veteranen ebenfalls traurigen Wiedererkennungswert. Diese Mankos fallen bei den größeren Kursen noch mehr ins Gewicht: Vor allem, wenn Ihr schnell weite Strecken zurücklegen müsst und dabei immer wieder an Kanten hängen bleibt, steigt das Frustbarometer.



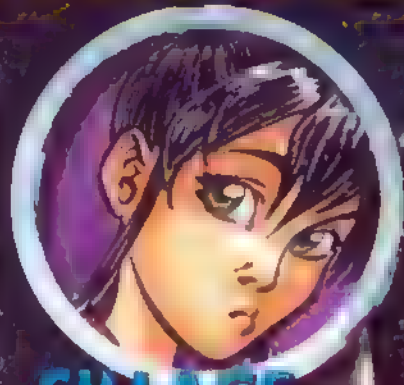
David Mohr

Hersteller: Acclaim
System: PS2
Zirkapreis: 120 Mark
Grafik: 73%
Sound: 79%
76%
BMX-Sim mit großen Arealen und coolen Tricks, aber unrealistischer Fahrphysik sowie ungenauer Steuerung.



Jeder Kurs besitzt etliche Abschnitte mit verschiedenen Designs. Oben seht Ihr den Highway, links den Skatepark.

FANTASY HAT EINEN NEUEN NAMEN:



SILLAGE



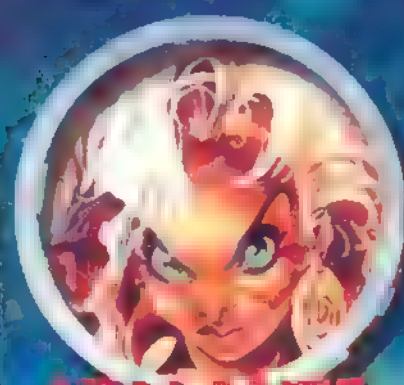
TROLL VON TROY



CELTIS



DRAGONS



ATALANTE

magik Attack

Nr. 2
Nov.
11/2001
DM 9,90
ab 72.
Jr 9,90

magik Attack

ZU GEWINNEN:
UNTLET LEGENDS
für PS2

CELTIS EIN GALLIER DREHT DURCH!

SPECIAL
Chroniken des Schwarzen Mondes-Autor
FROIDEVAL

DIE FREUNDLICHEN MENSCHENFREISER VON NEBENAN
TROLL VON TROY

© Guy Delcourt Productions

CARLSEN COMICS

DAS FANTASY-COMIC-MAGAZIN!

JEDEN MONAT NEU!

DM 9,90 ab 01.01.2002 €5 ODER 2 ZIEGENHÄLFTEN

CARLSEN COMICS

www.carlsen-fantasy.de

© Guy Delcourt Productions, Paris
 © Geronimo/Mourier/Arleston
 © Carlsen Verlag GmbH
 © Editions USA/C - La Biff / 1

Atlantis

Das Geheimnis der verlorenen Stadt

Pünktlich zur Weihnachtszeit kommt auch dieses Jahr der obligatorische Disney-Zeichentrickfilm am 6. Dezember in die Kinos: "Atlantis" ist jedoch nicht das übliche, vor allem auf Kinder ausgerichtete Heile-Welt-Spektakel. Knuddelige



Hier singt niemand mehr: Die 90 Filmminuten brauchen diesmal keine luftigen Lieder als Füller.

Tiere und fröhliche Songs weichen bei der Suche nach der untergegangenen Stadt spannenden Actionsequenzen und einem etwas erwachseneren Zeichenstil. Wie die Mischung hierzulande ankommt, bleibt abzuwarten – in den USA spielte "Atlantis" zumindest über 80 Millionen Dollar ein.



Hau ruck: Lenny wuchtet den Steinbrocken herum, während hinten das Lavamonster lauert.



Die sagenumwobene Stadt "Atlantis" gibt es wirklich – zumindest glauben das die Hauptfiguren von Disneys aktuellem Zeichentrickfilm. In der gleichnamigen PSone-Umsetzung schlüpft Ihr in die Rolle des schüchternen Linguisten Milo Thatch und macht Euch zusammen mit der Crew des U-Bootes Ulysses auf den Weg zur versunkenen Metropole.

Dabei stapft Ihr meist zu Fuß frei durch 13 Level in 3D-Polygonoptik und sucht den Weg zum jeweiligen Ausgang. Zu Beginn Eurer Reise übt Ihr im Haus Eures Gönners Whitmore die Grund-



Der hat gegessen: Den Schneeballgeschossen der Yetis solltet Ihr besser ausweichen.



Milo plättet auf dem Weg nach Atlantis allerlei lästiges Getier mit einem gezielten Bumerangwurf

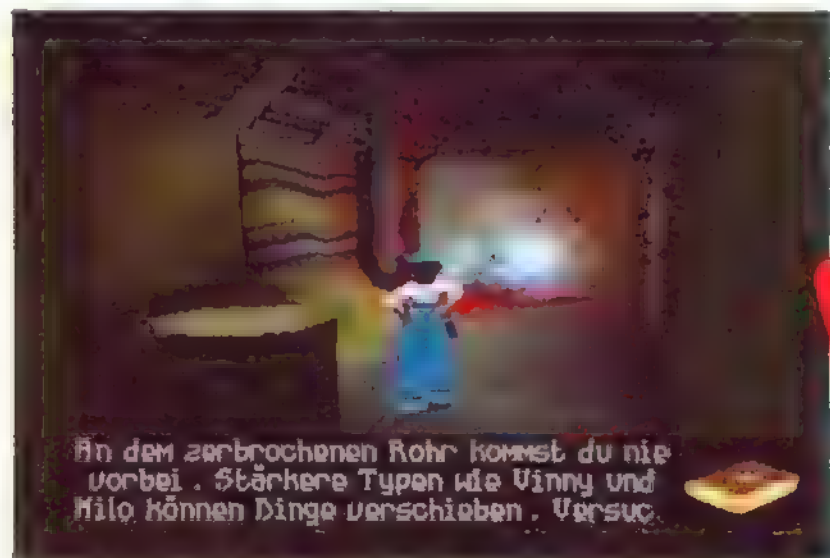
bewegungen, bevor es über eine U-Boot-Fahrt und zahlreiche Mutproben bis nach Atlantis geht. Zwischendurch seid Ihr auch mal in Vehikeln unterwegs: Kaum hat das U-Boot Schaden genommen, müsst Ihr mit einem kleinen Schiff die Fluchtkapseln schützen oder später mit einem Jeep über einen brüchigen Bergpfad rasen.

Milo wird auf seiner Reise von allerlei feindlich gesinnten Monstern gehetzt, ist aber zum Glück nicht wehrlos: Entweder vertrimmt er den Pöbel mit bloßen Fäusten oder nehmt sie auf größere Entfernung mit dem Bumerang aufs Korn. Zwischendurch sammelt Ihr Kristalle, die bei ausreichender Zahl ein Extraleben bringen oder mit Eurer Ausrüstung kombinierbar sind: Je nach Farbe wird so

Eure Waffe effektiver oder der Kompass zum Extra-Detektor umfunktioniert.

Gelegentlich reichen Milos Kletterkünste jedoch nicht aus, um ohne fremde Hilfe weiter zu kommen. Kommt Ihr an einem Radio vorbei, könnt Ihr andere Crewmitglieder zur Unterstützung anfordern: Die Mechanikerin Anna repariert defekte Maschinen, während Kraftprotz Lenny dicke Felsbrocken aus dem Weg schiebt. In düsteren Passagen kommt der kleine Mole zum Einsatz, der sich dort dank mitgeführter Lichtquelle bestens auskennt.

Findet Ihr in einem Level sämtliche Buchstaben des Wortes "Atlantis", wird zur Belohnung im Bordkino ein Ausschnitt des Kinofilms freigeschaltet – zudem winken fleißigen Erkundern schieke Konzeptzeichnungen und Modelle aller Vehikel, wenn sie die besonders gut versteckten grünen Kristalle aufreiben. **us**



An dem zerbrochenen Rohr kommst du nie vorbei. Stärkere Typen wie Vanny und Milo können Dinge verschieben. Versuc

So wird das nichts: Technik-Genie Anna benötigt zuerst die Hilfe eines starken Mannes, um den Weg zu sichern.

SEINE BLÜTEZEIT hat das Jump'n'Run-Genre auf der PSone hinter sich, daran ändert auch "Atlantis" nichts: Technisch bewegt sich die Disney-Hüpferei im gehobenen Mittelmaß, wobei die Steuerung ruhig etwa weniger träge hätte ausfallen dürfen – ein Lob verdient dagegen die professionelle Synchronisation der verschiedenen Charaktere. Im Spielablauf entdeckt Ihr keinerlei originelle Neuerungen, doch die vorhandenen Zutaten werden routiniert zu einem ordentlichen Gesamtergebnis gemischt: Die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Figuren sorgen (ebenso wie die Fahrlevels) für die nötige Auflockerung und eine Handvoll akzeptabler Rätsel. Die Story ist dank Kinovorlage interessant und gibt genug abwechslungsreiche Szenarien her – Hüpfspielern sollten "Atlantis" mal ansehen.



Ulrich Steppberger

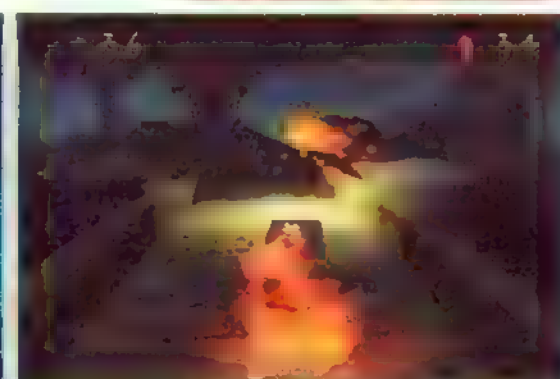
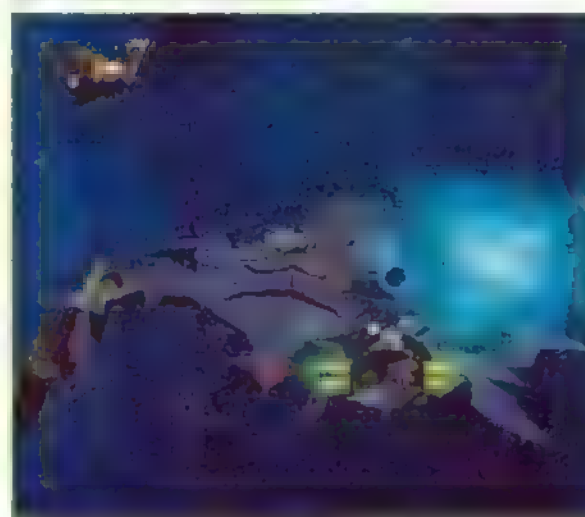
HERSTELLER
Sony

SYSTEM
PSone

ZIERKA-PEIL
90 Mark

GRAD
73% 71%

Unterhaltsames 3D-Hüpfspiel mit netter Story und interessanten Rätseleinlagen, aber etwas traniger Steuerung.



Mobil muss sein: Mal wehrt Ihr im U-Boot Robo-Krabben ab (links), mal flüchtet Ihr mit einem holpernden Truck.

HAND HEAD



Die isometrische Kampfansicht und liebevollen Charakteranimationen galten zu SNES-Zeiten als wegweisend – auf dem GBA sieht's immer noch toll aus.



Fremdsprachenkenntnis erforderlich: Selbstverständlich wird das gesamte Modul übersetzt, allerdings nur ins Englische – auf eine kostspielige Lindeutsche der Bildschirmtexthe wird Publisher Ubi Soft verzichten.

Der Feuerhauch des Todes

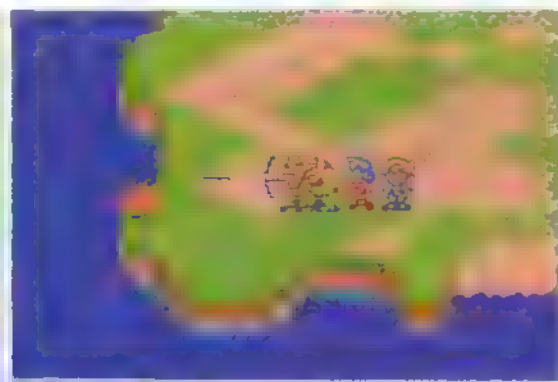
Böse Drachen, gute Drachen – Capcoms GBA-Umsetzung des SNES-Klassikers garantiert brillante RPG-Kost für unterwegs.

Während unlängst PSone-Besitzer in den Genuss der vierten Episode aus Capcoms beliebter Drachen-Saga kamen, wird Nintendos Taschenspieler einmal mehr seinem Retro-Ruf gerecht – zur Freude aller hiesigen Fantasy-Fans lässt sich das Ur-„Breath of Fire“ erstmals in Europa blicken. Das Super-Nintendo-Original erschien nur in Japan und den USA.

Wie in jedem der folgenden Teile schlüpft Ihr auch auf dem GBA in die Rolle des jungen Drachenkriegers Ryu, der mit einer bunt zusammengewürfelten Gruppe Kämpfern auszieht, dem fieseren Treiben des bösen Drachen-Clans Einhalt zu gebieten. Diese finsternen Schuppenwesen durchkämmen die Welt nämlich fieberhaft nach sechs geheimnisvollen Schlüsseln, die das Tor in eine

ferne Dimension versiegeln. Das Gefährliche daran: In diese Parallelwelt wurde einst eine mächtige Göttin verbannt, die ihren Schutzbefohlenen alle Wünsche erfüllen kann. Eure Aufgabe ist klar: Findet die sechs Schlüssel, ehe dies der Feindesfront gelingt. Stadtbesuche, Dungeon- und Oberweltexpeditionen aus der schrägen Vogelperspektive sowie die obligatorischen rundenbasierten Monsterduelle – „Breath of Fire“ versetzt Euch zurück in die goldene Ära der 16-Bit-RPGs. Jeder Mitstreiter hat dabei seine individuellen Talente, die der Party sowohl zu Friedenszeiten als auch im Kampf zugute kommen: Muskelberg Ox haut nicht nur Monsterrüben zu Pixelbrei, auch blockierende Felsbrocken zerbröseln nach einem gezielten Fausthieb zu Staub. Profi-Langfinger Karn hingegen öffnet mühelos Schatztruhen und entschärft fiese Fallen.

Auf dem GBA gibt's einige Neuerungen: So wurden sämtliche Grafiken nochmals überarbeitet, speichern ist nun jederzeit möglich und zusätzliche Mini-Spiele wie eine kurzweilige Angelpartie sorgen für mehr Abwechslung im stressigen RPG-Alltag. Die Link-Option offeriert allerdings kein Zweispieler-Abenteuer, lediglich der Austausch von Gegenständen wird via Kabel möglich sein. cg



Standards & Innovation: Links ein Stadtbesuch, oben Jäger Bo bei der Wildschweinhatz – erlegte Beute gibt Energie.

INHALT

SEITE 87	Breath of Fire
SEITE 88	Spaceworld 2001
SEITE 90	Advance Wars
SEITE 89	Earthworm Jim
SEITE 91	ESPN Golf
SEITE 89	Iridion 3D
SEITE 91	Game Boy Color Kurztests

BREATH OF FIRE



GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	CAPCOM/UBI
D.RELEASE	1. QUARTAL 2002

Ein Klassiker kehrt zurück: Optisch und spielerisch aufgebohrtes Remake des SNES-RPGs. Dank freier Speicherfunktion ideal für mobile, traumhafte Abenteuer geeignet.

Spaceworld 2001: GBA-Masse mit Klasse

WinCE-Spiele von Sega: Das Entwicklerhaus Synovial bringt im Auftrag Segas Game-Gear-Spiele auf WinCE-Handhelds, die ersten beiden Titel "Sonic the Hedgehog" (Bild unten) und die Knotelei "Baku Baku Animals" sind bereits in Arbeit. Laut Synovial plant man außerdem weitere Umsetzungen für die PDA-Plattform EPOC.



Zoomt und rotiert: Namcos "GBA Tekken" erscheint im Dezember in Japan.

Auf der hauseigenen Messe Spaceworld 2001 präsentierte Nintendo die Spielehits für den Jahreswechsel 2001/2002. Im Mittelpunkt stand dabei die Verbindung zwischen Game Boy Advance und Gamecube, die japanische Fans gleich ausprobieren durften: Per Verbindungskabel schickt der Gamecube Daten an den GBA – diese behält das Handheld auch nach dem Ausschalten im Speicher. Das erste kompatible Gamecube-Spiel ist die Lebenssimulation **Animal Forest +**, in der man Klamotten und Mimik des Helden auf dem Handheld gestaltet. Den zweiten Titel mit GBA-Unterstützung bringt Sega: In **Sonic Adventure 2** züchtet Ihr unterwegs Chao-Wesen. Neben dem Gamecube-Link wurden über 50 neue Module für das 32-Bit-Handheld gezeigt: Die Sensation der Messe war **GBA Tekken**, das seinen großen Brüdern mit Zoom-Kamera und



Schön aufpassen: Knackige Mädels erklären japanischen Kids den 'E-Card-Reader'.

Der fleißigste Fremdhersteller ist Konami, der in **X Games Skateboarding** mit Kamera-schnitten überrascht: Ihr steuert



Euren Extrem-sportler aus der Vogelperspektive. An Geländern, Rampen und in der

Halfpipe wird in die Seitenansicht umgeblendet. Auch das

Endlosboden nacheifert. Die Sprite-Kämpfer Jin, Heihachi, Law und Paul waren bereits spielbar. Namco hat die Steuerung auf zwei Knöpfe vereinfacht, Saltokick und Uppercut gehen locker von der Hand. Die Konkurrenz: **Guilty Gear X** und **King of Fighters Advance** – flotte Umsetzungen der Automaten-Vorbilder.

Die Pokémon auf den GBA bringt Nintendos **E-Card-Reader**: Das Modul mit Strichcodeleser scannt die Pokémon-Spielkarten ein. Ein Karten-Manager zeigt Rasseinfos und Evolutionsstufen, außerdem tren-



Klamotten-Design mit dem Game Boy: Die 'Nuotto'-Nähmaschine bestickt T-Shirts mit Nintendo-Charakteren.

ausgefallene Strategiespiel **ZOE 2173 Testament** kommt nach Europa: Ihr stampft mit Mechs rundenweise übers Schlachtfeld, gekämpft wird aber in Echtzeit – zielt per Fadenkreuz auf den Feind! Retro-Fans kommen ebenfalls voll auf ihre Kosten: Ende

2001 erscheint in Japan **Breath of Fire 2** (Capcom), Segas **Columns Crown** und Taitos **Rocky & Pocky**, letzteres leider ohne Zweispielermodus. Mit gerade mal zehn exotischen Adventures und Strategiespielen war der

Game Boy Color auf der Spaceworld kaum existent. Originell ist die Nähmaschine 'Nuotto' des japanischen Herstellers Jaguar: Die Spieler stöpseln den Game Boy an, um T-Shirts & Co. mit Mario, Kirby und Yoshi zu besticken. *mp*

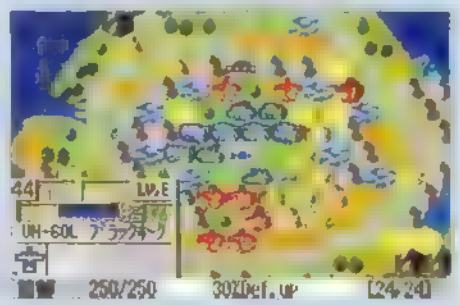


Action von Konami: Im Strategiespiel "ZOE 2173 Testament" zieht Ihr manuell (links), beim "ESPN X Games Skateboarding" zeigt Ihr Stunts und Shadow-Combos.



Pocket News

GBA ZIEHT INS GEFECHT: Anfang Dezember entbrennt der Weltkrieg auf dem Handheld. "Advanced Daisenryaku" (unter Sega-Fans als "Advanced Military Commander" bekannt) kommt ohne näheren Bezug zu den realen historischen Ereignissen auf den Advance. Entwickler Media Kite verspricht 40 Schlachten mit F15-Jägern und Leopard-Panzern, der Spieler befehligt alliierte, japanische oder deutsche Truppen. Weitere Szenarios lassen sich per Handy-Adapter downloaden. Ob auch ein Mehrspielermodus eingebaut wird, ist noch nicht bekannt.

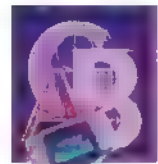


GUTE VERBINDUNG: Fernosthersteller Lik Sang verkauft ein Kabel, das Heimentwicklungen vom PC in den GBA-Speicher schreibt. Spiele und Tools bleiben dank Schlummermodus auch nach dem Ausschalten im 256KB-Speicher. Ihr stöpselt den "Multi Boot V2" (80 Mark) in die Link-Schnittstelle, das andere Ende kommt an den seriellen oder Parallelport des PC – die Datenübertragung klappt mit fünf KByte pro Sekunde. Die Entwicklerszene ist begeistert und will das Zubehör mit massig Software unterstützen: Bereits fertig sind erste Demos und der praktische "E-Book-Reader", mit dem Ihr Einkaufszettel, Notizen und kleine Bücher aufs LCD bringt. Per Tastendruck scrollt Ihr, verändert die Schriftgröße und dreht den Text um 90 Grad. Sobald das witzige Accessoire erhältlich ist, folgt ein ausführlicher MAN!AC-Test.

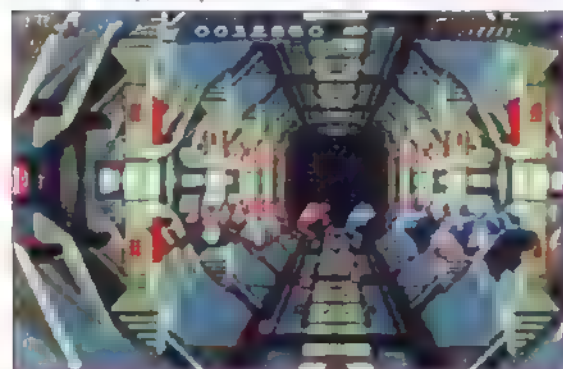


ENTWICKLER: SHIN'EN, DEUTSCHLAND (WWW.SHINEN.COM)

Iridion 3D



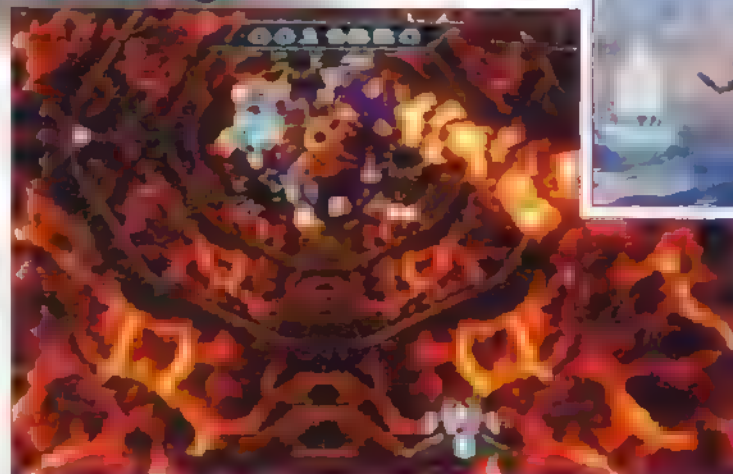
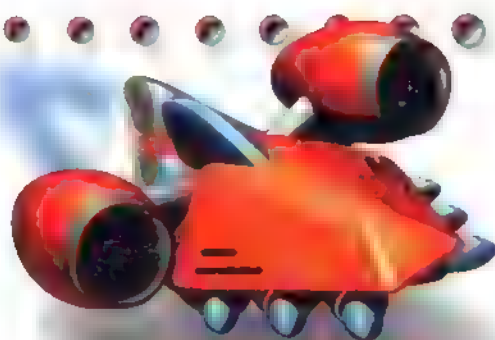
Die Aliens lassen Euch auch auf dem GBA keine Ruhe: Da kommt Ihr von einem Auftrag aus dem Weltraum zurück und müsst feststellen, dass das feindselige Volk von Iridion kurzerhand die Erde gekapert hat. Natürlich wollt Ihr



Durch diesen Gang geht's lang: Lasst euch von der Grafikpracht nicht ablenken, die Gegner schießen gern und viel.

das nicht auf Euch und der Heimat sitzen lassen und nehmt mit Eurem Raumschiff den Kampf auf.

Ihr fliegt nach "Space Harrier"-Manier durch sieben auf Euch zuscrollende Levels und ballert auf alles, was sich bewegt: Gelegentlich geben die Bösewichte ein Extra preis, das Eure Energie auffrischt oder die Bordkanone in vier Stufen verbessert. Achtet außerdem auf die Umgebung, denn manche Hindernisse sind unzerstörbar und müssen deshalb umflogen werden. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein bildschirmfüllender Levelboss darauf, Euch mit überlegener Feuerkraft zu ato-



Duell in der Feuersbrunst: Die Obermotze am Ende jedes Levels sind besonders beeindruckend ausgefallen.



Wasser marsch: Feindliche Bomben sorgen für mächtige Fontänen.



Wie es sich gehört: Natürlich ballert Ihr Euch auch durch das Weltall.

misieren – jeder dieser Schurken besitzt allerdings eine Schwachstelle, die Ihr im Duell herausfinden und dann ausnutzen solltet, um ihn zu zerstören. us

TECHNIK HUI, SPIEL (LEIDER) PFUI: "Iridion 3D" setzt optisch neue Maßstäbe auf dem GBA – die farbenfrohe und einfallsreich designte Grafik scrollt Euch so makellos flüssig in einem verblüffend realistischen Pseudo-3D entgegen, dass es eine Freude ist. Auch die treibende Musik passt sich dem hohen Niveau an. Leider hält der Spielablauf nicht, was die präsentierte Technik verspricht: Zu simpel ist das Geschehen, denn außer ständigem Dauerfeuern und Ausweichen vor nahenden Geschossen gibt es kaum etwas zu tun – dass diese häufig vor der Hintergrundoptik schwer erkennbar sind, tut sein übrigens zum dicken Hals. Auch beim praktisch nichtexistenten Extrasystem hätte etwas mehr Einfallsreichtum geholfen. Schade, denn die Bosskämpfe sind prickelnd und spannend, aber das alleine reicht nicht ganz.



Ulrich Steppberger

Spielspaß **60%**

HERSTELLER
THQ

ZIRKA-PREIS
110 Mark

GRAFIK SOUND
80% 70%

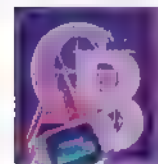
Technisch hochgradig beeindruckende Ballerei, die allerdings all zu simpel und geradlinig ausgefallen ist.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen auf andere Konsolen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: PIPEDREAM INTERACTIVE, USA (WWW.MAJESCOALES.COM)

Earthworm Jim

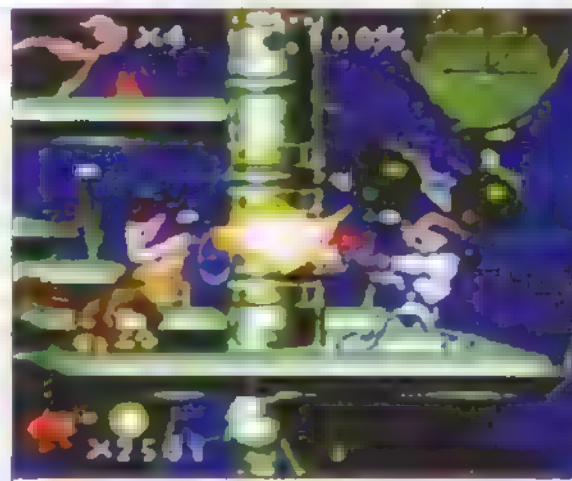


Sieben Jahre nach dem ersten Videospieleauftritt macht David Perrys Superwurm Jim nun den GBA unsicher: Er darf erneut das Ur-Abenteuer durchleben – in schickem 2D und mit allen abgedrehten Ideen aus dem Kult-Jump'n'Run.

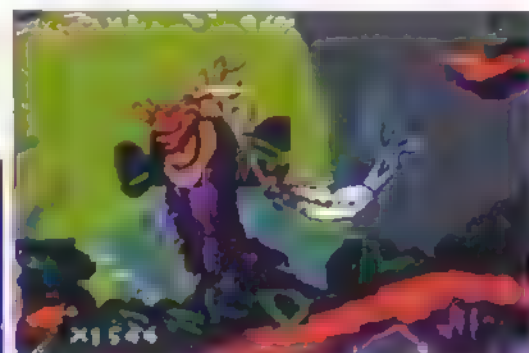


Ein knappes Zeitlimit beschert Euch in der Taucherkapsel schweißnasse Hände. Bei zu vielen Kollisionen endet Jim als Fischfutter.

Der Regenwurm Jim führt ein ganz normales Leben im Dreck, bis eines Tages ein Hightech-Raumanzug vom Himmel fällt und ihn in einen Superhelden mit Laserkanone verwandelt. Fortan sind ihm alle möglichen seltsamen Gestalten auf den Fersen: Neben Krähen und giftigen Quallen müsst Ihr Euch in den knapp ein Dutzend Levels auch mit hüpfenden Gehirnen oder Geistern herumschlagen. Die Fieslinge erledigt Ihr effektiv mit Eurem Blaster, ist die Munition alle, benutzt Ihr Euren Kopf als knallende Peitsche. Als hilfreich erweist sich der Helikopterflug, der Euch in den ver-



Die Munition für Euren Blaster ist begrenzt – beschränkt Euch deshalb auf kurze Feuerstöße



Indiana Jim: Die Kopfpeitsche befördert Euch über tödliche Abgründe.



Zwischen einigen Levels müsst Ihr zu einem Wettrennen mit Psy-Crow antreten

zwickten Abschnitten weiter segeln lässt. Zwischendurch dürft Ihr auch ein Raketenrennen bestreiten oder in einer Taucherglocke durchs Meer gleiten. os

TROTZ SEINES HOHEN ALTERS IST SUPERHELD JIM NOCH GUT IN FORM: Der schräge Regenwurm überzeugt auch auf dem GBA mit hübsch gezeichneter 2D-Optik, vielfältigen Animationen, abwechslungsreicher Levelarchitektur und nicht zuletzt einer dicken Portion abgefahrenem Humor. Die vielen Gags und witzigen Details trösten denn auch über den gehobenen Schwierigkeitsgrad hinweg, der selbst Hüpfspielprofis nah an den Rand des Rinderwahns bringt. Gesteigert wird der Frust durch eine fehlende Speicherfunktion, nicht einmal Passwörter am Ende eines Abschnitts mildern das Leid – nach drei Continues heißt es, von vorne beginnen. Einen Hüpforden verdient "Earthworm Jim" heutzutage sowieso nicht mehr. Dazu bedarf es größerer Spieltiefe, mehr Extras und weniger nerviger Stellen in den Levels.



Oliver Schüttes

Spielspaß **74%**

HERSTELLER
THQ

ZIRKA-PREIS
110 Mark

GRAFIK SOUND
80% 70%

Humorvoller 2D-Action/Hüpfspiel-Mix mit schrägen Charakteren und forderndem Schwierigkeitsgrad

ANDERE VERSIONEN

Den Test der SNES/Mega-Drive-Version findet Ihr in MANIAC 11/94.

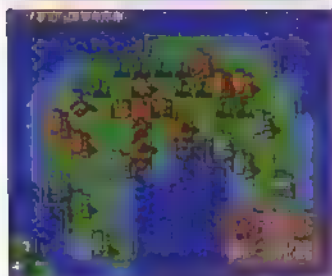
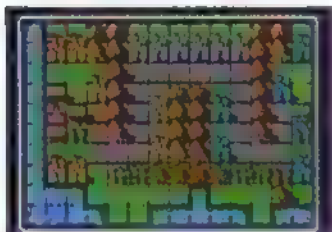
ENTWICKLER: INTELLIGENT SYSTEMS, JAPAN (WWW.GAMEBOYADVANCE.DE)

Advance Wars

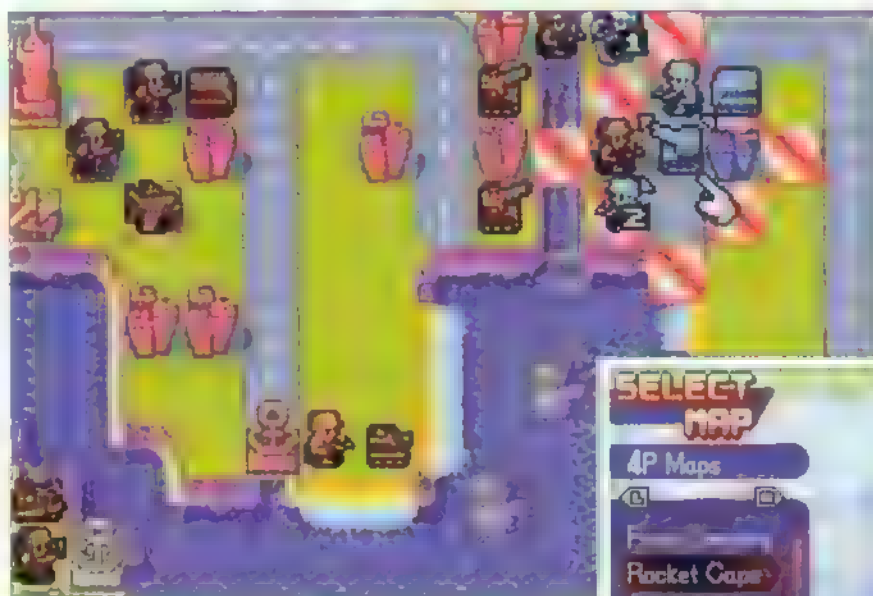


Zum ersten Mal

schafft die beliebte "Wars"-Reihe der BigN-nahen Software-Tüftler Intelligent Systems den Sprung in den Westen. Bereits seit 1988 dürfen Japaner mit Hang zu Nintendo-Konsolen rundenweise Einheiten über den Bildschirm ziehen. Den Anfang machte "Famicom Wars" für das NES, später folgten Produkte für Game Boy ("GB Wars") und SNES ("BS SFC Wars"). Hoffen wir, dass die Entwickler neben der Programmierung von Utilities für den Gamecube auch Zeit für ein "NGC Wars" finden...



Die Vorgänger aus NES (ganz oben) und SNES



Bevor Ihr eure Züge macht, solltet Ihr die Reichweite feindlicher Artillerie prüfen.



Dank klugem Kartendesign kommt Ihr kräftig ins Grübeln, wie der Feind zu knacken ist.



Wer sich trotz der Existenz einiger hervorragender GBA-Titel immer noch als kindisch beschimpfen lassen muss, weil er in der Öffentlichkeit mit dem 32-Bitter daddelt, darf alle Zweifler endlich eines Besseren belehren. "Advance Wars" ist da – ein Titel, der wegen seines knuddeligen Comiestils zwar zunächst wie Kinderkram aussehen mag, im Kern aber ein knallhartes Strategiespiel darstellt.

Japantypisch ist das taktische Kriegsführen eingepackt in wortreiche Unterhaltungen, die Anime-Charaktere miteinander führen. Die meiste Zeit trifft Ihr auf die junge Nell, die Euch in einem, über ein Dutzend Missionen langen Trainingsmodus die Kunst des Kampfes lehrt und später als Tippgeberin in der Kampagne fungiert. Spielfeld jedes Auftrags ist eine in Quadrate eingeteilte Geländekarte, die in späteren Levels auch über den Bildschirm hinausreicht und entsprechend gescrollt wird. Auf ihr findet Ihr Hügel und Berge, Grasland, Straßen, Flüsse, Meeresküsten und Wald, eingestreut liegen Städte, Fabriken, Flug- oder Seehäfen – ganz nach Szenario. Ebenso abhängig von der jeweiligen Mission ist Euer Truppenkontingent, das auf der Karte platziert ist. Neben gewöhnlicher Infanterie und panzerknackendem Volk bekommt Ihr rundenweise das Kommando über Tanks, Geschütze, Flakbatterien, Stalinorgeln,



Auch ohne Link Mehrspieler-fähig: Wegen der Rundenbasiertheit von "Advance Wars" reicht Ihr einfach das Handheld herum.

Kampfhubschrauber, Bomber oder Schlachtschiffe. Und die besitzen natürlich alle ihre Vor- und Nachteile: Kettenfahrzeuge fegen Fußsoldaten vom Acker, Raketenwerfer taugen nur für Fernangriffe über mindestens zwei Felder, Düsenjäger können keine Bodentruppen attackieren und U-Bootjäger keine Kreuzer. Daneben beachtet Ihr bei Euren Schachzügen terrainabhängiges Bewegungspotenzial und Deckungseffekte sowie die Angriffsreichweite gegnerischer Einheiten. Denn nach jeder Runde, in der Ihr Truppen verschoben und Feinde geschwächt habt, kommt Euer KI-Konkurrent zum Zug – und der ist zwar kein Genie, aber clever genug, um ungeschickte Züge postwendend abzustrafen.

Stürme die Städte

Noch komplexer wird es durch die Gebäude: In manchen Missionen müsst Ihr eine bestimmte Zahl Städte besetzen, zudem erholen sich dort Truppen schrittweise. Jeder einverleibte Ort bringt wertvolle Credits ein,

die Ihr in Fabriken in die Herstellung frischen Kriegsgeräts investiert. Die wichtigste Struktur aber ist das Hauptquartier: Wird es vom Feind besetzt, folgt das Game Over – eine Methode, schnell zu verlieren, aber ebenso flott in scheinbar auswegloser Situation zu einem Sieg zu kommen. Und Geschwindigkeit zählt: Nach jeder erfolgreichen Mission wird Eure Leistung abgerechnet und in bare Münze umgewandelt. Mit der schaltet Ihr Einzel- und Mehrspielerkarten frei, die Ihr für einen Highscore und die Verbesserung Eures Ranges abarbeitet. In der Kampagne kämpft Ihr Euch hingegen durch eine lange Story, wobei Ihr in die Rolle diverser Offiziere der 'Orange Star'-Armee schlüpft – bei seltenen Verzweigungen in der Missionsabfolge stehen mehrere Hauptleute zur Wahl.



Bei einigen Missionen stört ein 'Fog of War' die Sicht. Erst, wenn Ihr den Feind entdeckt habt, dürft Ihr angreifen.



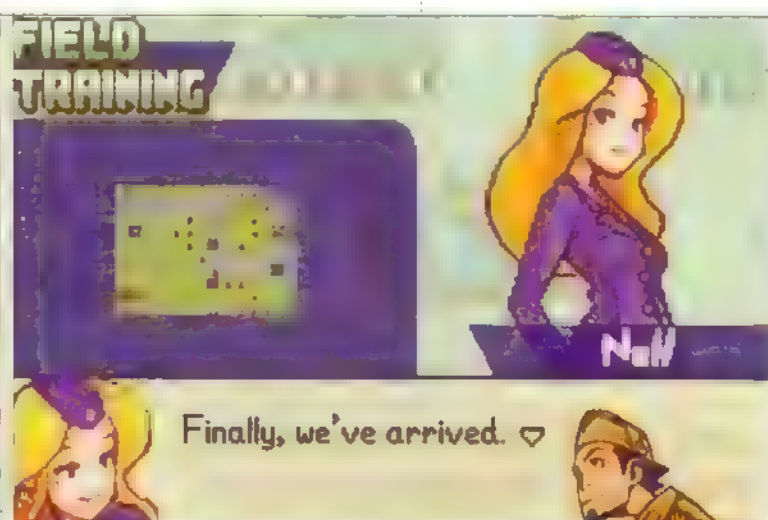
Die Schlachten bieten mehr als dröge Tabellenwüsten: In knuddeligen Comic-Sequenzen beobachtet Ihr, wie Ihr den Konkurrenten in Grund und Boden stampft – oder umgekehrt. Neben der Verwendung einer adäquaten Einheit zählt auch die Deckung, deren Wert durch maximal fünf Sterne unter dem Energiebalken angegeben wird.

Neben ihrem Geplapper unterscheiden sich die Charaktere in einer individuellen Fähigkeit, die Ihr bei gefüllter Special-Leiste taktisch klug einsetzen dürft. Jüngling Andy kann z.B. sämtliche Einheiten auf dem Feld zu 20 Prozent reparieren, das vorlaute Mädel Sami besetzt mit ihren Truppen Städte in kürzerer Zeit.

Strategen, die auch mal gegen menschliche Intelligenz antreten wollen, kommen ebenfalls nicht zu kurz: Neben einem Multiplayer-Modus, in dem Ihr den GBA nach jedem Zug weiterreicht, dürft Ihr auch bis zu vier Geräte miteinander vernetzen. Habt Ihr nur ein Modul zur Hand, ist die Link-Variante allerdings mit nur einer einzigen verfügbaren Karte stark eingeschränkt. Genügt Euch die Masse von über hundert clever ausgetüftelten Missionen bzw. Karten nicht,



Drei Sorten Produktionsstätten können sich in einem Szenario befinden: Flughafen (links), Werft oder Fabrik. Damit Ihr mit der Optionalität zurechtkommt, kämpft Ihr Euch anfangs durch eine 13-stufige Tutorialkampagne.



könnt Ihr den Editor ausprobieren: Hier bastelt Ihr auf simple Weise individuelle Schlachtfelder zusammen, von denen sich drei auf das Modul speichern lassen. Anschließend verwendet Ihr sie für eine Multiplayerrunde oder schickt sie über

Link-Kabel einem Kumpanen.

Wie Ihr an den Bildschirmfotos seht, testeten wir die US-Fassung von "Advance Wars". Die deutsche Version wird komplett übersetzt – weitere Änderungen sind nicht vorgesehen. sf

SCHANDE ÜBER NINTENDO: Wie konnte man nur über zehn Jahre lang japanisch-unkundigen Spielern diese Strategie-Perle vorenthalten. "Advance Wars" glänzt nicht nur mit seiner liebevollen grafischen Aufmachung samt Anime-Touch, auch spielerisch überzeugt die rundenweise Taktikerei auf der ganzen Linie. Dabei wird Euch der Einstieg wunderbar leicht gemacht: Ein dickes Tutorial führt Euch an die simple, aber tiefe Logik des Einheitenverschiebens heran, in der Kampagne steigert sich langsam der Schwierigkeitsgrad und die Komplexität. Der Umfang des mobilen Grubelkriegs sorgt für wochenlange Beschäftigungstherapie: Eine sich verzweigende Kampagne, etliche Einzelkarten (die man auch gerne mehrmals spielt, um eine bessere Wertung zu erzielen), ein gut bedienbarer Editor und reichlich Multiplayer-Missionen – Strategenherz, was willst Du mehr? Für erhöhte Motivation sorgt zudem das Münzen- und Freischaltssystem. Einziger Kritikpunkt: Die Gegner verhalten sich beizeiten etwas unklug. Trotzdem, wer ein Fünkchen Interesse an Rundenstrategie hat, wird mit "Advance Wars" sein GBA-Modul des Jahres finden, Hobby-Generäle müssen sowieso zuschlagen.



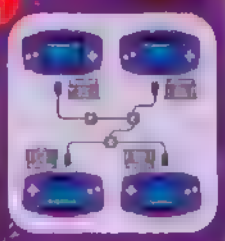
Stephan Freundorfer



Spielspaß **88%**

HERSTELLER
Nintendo
ZIRKA-PREIS
100 Mark
GRAFIK SOUND
88% 88%

Mobiles Suchtmittel: Strategieknaller mit tollem Flair, einer Fülle an Missionen und perfekter Bedienung.



ENTWICKLER: KCET OSAKA, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

ESPN Final Round Golf

Wer hätte das gedacht? Die erste 'ernsthafte' auf dem GBA simulierte Sportart ist ausgerechnet Golf: Konami nimmt sich aller Freunde des kleinen weißen Balls mit "ESPN Final Round Golf" an. Gimmicks oder Besonderheiten entdeckt Ihr keine, dafür gibt es immerhin fünf 18-Loch-Kurse und 14 verschiedenen talentierte Sportler. Mit diesen spielt Ihr Turniere gegen andere Teilnehmer (bis zu vier menschliche Golfer dürfen via Link gleichzeitig ran), geht eine Trainingsrunde an oder duelliert Euch im Lochspiel. Optisch gibt sich "Final Round Golf" akzeptabel, sieht man von der tranigen Darstellung des



Viele Zahlen, aber wenig Probleme: Die einfache Steuerung haben selbst blutige Anfänger sofort kapiert.

Ballfluges ab. Die Steuerung läuft über das gewohnte Drei-Klick-System, das Putten fällt noch einfacher aus. Genau das ist auch das größte Manko: Profis vermissen Anspruch, da besonders das Einlochen extrem simpel geraten ist – für ein paar Runden ganz nett, langfristig fehlt aber die Herausforderung. us

Spielspaß 66%

HERSTELLER
Konami
ZIRKA-PREIS
110 Mark
GRAFIK SOUND
63% 77%

Einsteigerfreundliches Golf mit ordentlicher Kurszahl, aber auf Dauer zu wenig Anspruch.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

GAMES TO GO AKTUELLE HANDHELD SPIELE

	Legend of Zelda: Oracle of Ages	
	Game Boy Color	Nintendo 80 Mark
Doppelspitze: Links neuestes Abenteuer führt den Elfenjüngling ins ferne Reich Labrynna, wo die fiese Veran ihr Unwesen treibt. Um der Hexe Einhalt zu gebieten, reist Link durch die Zeiten, löst knackige Dungeon-Rätsel und legt sich mit kniffligen Obermotzen an. Action-Adventure-Kost par Excellence.		
	Legend of Zelda: Oracle of Seasons	
	Game Boy Color	Nintendo 80 Mark
Linkbarer Link: Im "Seasons"-Modul zieht das Langohr in der Welt von Holdodrum gegen General Onox zu Felde. Diesmal verändert Link mittels Zauberstab die Jahreszeiten, um das komplexe Abenteuer zu lösen. Habt Ihr eins der Module durchgezockt, erhaltet Ihr Zugriff auf Geheimnisse des anderen.		
	Tiny Toon's Dizzy auf Bonbonjagd	
	Game Boy Color	Swing 70 Mark
Süße Sache: Um seinen Roboterkumpel vor Elmira und Max zu schützen, muß Wirbelteufel Dizzy Bonbons aufsammeln. Erfreulicherweise artet dies nicht ins x-te fade Jump'n'Run aus, stattdessen seid Ihr in der Vogelperspektive unterwegs und müsst in rätsellastigen Levels den Weg finden – nett!		
	Tomb Raider: Fluch des Schwerts	
	Game Boy Color	Activision 70 Mark
Einmal ist keinmal: Auch auf dem Game Boy Color kommt das forschende Busenwunder nicht mit einem Teil aus. Wieder seid Ihr in komplexen Bitmap-Levels unterwegs, Detailverbesserungen wie deutlicher sichtbare Schalter und geradlinigere Szenarien sorgen sogar für einen Tick mehr Spaß.		
	WWF Betrayal	
	Game Boy Color	THQ 70 Mark
Fremdgänger: Statt Catch-Gekloppe erwartet Euch ein putziger "Double Dragon"-Verschnitt, der überraschend unterhaltsam ist.		

Dritter? Nix da!

Ich möchte gerne mal etwas über den bevorstehenden Konsolenkrieg sagen. Ich selbst besitze eine PS2, einen Dreamcast (möge er in Frieden ruhen) und einen GBA. Natürlich werde ich mir auch die Xbox und den Gamecube holen. Ich kann nicht verstehen, wie sich echte Zocker voll und ganz auf eine Konsole konzentrieren können und alle anderen Konsolen schlecht machen, mit so bescheuerten Vorurteilen wie, dass die PS2 das Geld nicht wert wäre, dass die Xbox ein verkappter PC sei und dass der Gamecube sowieso nur eine reine Kinderkonsole ist. Denn jede der drei Next-Generation-Konsolen hat ihre Stärken:

Von wegen 'Third Place' hinter Xbox und NGC: Heute "GT3", morgen "Final Fantasy 10", "Devil May Cry", "Metal Gear Solid 2" und online und überhaupt. Welches der drei Xbox-Spiele auf der E3 hat Dich denn so beeindruckt, werter Timo? Und dass gerade "Mario" und "Zelda" die Spiele sind, die Nintendo auch für Erwachsene interessant machen, halte ich für fraglich. Allerdings fand ich "Zelda" schon immer langweilig, und wie oft müssen wir diese rote, viel zu dicke Hilfskraft eigentlich noch sehen? In meinem Alter (21) möchte ich doch etwas mehr und da hat Nintendo in den letzten Jahren enttäuscht. Damit wir uns nicht falsch verstehen, ich gönne Nintendo den 'Second Place', denn als PC-Besitzer habe ich eine gesunde Abneigung gegen den schweren Ausnahmefehler Microsoft entwickelt, und es würde mich unbeschreiblich freuen, die Xbox untergehen zu sehen. Glauben tu ich das aber selber nicht, da müsste Nintendo ganz schön ranklotzen.

Alexander Woike, Emkendorf

Au weia, etwas mehr Reflektion vor dem Abfassen eines Leserbriefes wäre wünschenswert. Irgendwie fehlen Deinem Knüppeln auf Nintendo und Microsoft die Argumente. Wir in unserem Alter (das im Schnitt etwas das Deinige übersteigt) können uns immer noch an "Mario" oder "Zelda" erfreuen - aber vielleicht fehlt uns ja einfach die nötige Coolness.

Alle sind gut

Ich möchte gerne mal etwas über den bevorstehenden Konsolenkrieg sagen. Ich selbst besitze eine PS2, einen Dreamcast (möge er in Frieden ruhen) und einen GBA. Natürlich werde ich mir auch die Xbox und den Gamecube holen. Ich kann nicht verstehen, wie sich echte Zocker voll und ganz auf eine Konsole konzentrieren können und alle anderen Konsolen schlecht machen, mit so bescheuerten Vorurteilen wie, dass die PS2 das Geld nicht wert wäre, dass die Xbox ein verkappter PC sei und dass der Gamecube sowieso nur eine reine Kinderkonsole ist. Denn jede der drei Next-Generation-Konsolen hat ihre Stärken:

Die PS2: DVD-fähig, bald Internet, fettes Software-Lineup ("MGS 2", "GT 3", "Devil May Cry", "Final Fantasy 10"...)

Die Xbox: super Third-Party-Unterstützung, extrem leistungsstarke Hardware, klasse Launch-Titel ("Halo", "Munch's Oddysee", "DoA 3" und online "Unreal Championship").

Der Gamecube: exklusive Charaktere, innovative Spiele, Superhirn Miyamoto, Erfolgsserien ("Zelda", "Mario").

Daran sieht man, dass ein echter Hardcore-Zocker alle Next-Generation-Konsolen benötigt (koste es, was es wolle).

Michael Ellwanger, Offenburg

Durch die Annäherung der Leistungsdaten und das Fehlen elementarer Grafikunterschiede



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

wird die Zukunft der drei Konkurrenten stark von der Software-Auswahl abhängen. Wer sich die namhaftesten und hesten Exklusivtitel sichern (und das auch den Käufern vermitteln) kann, hat gute Chancen, den Konkurrenten den Rang abzulaufen.

Fragenkatalog

Ich möchte gerne mal etwas über den bevorstehenden Konsolenkrieg sagen. Ich selbst besitze eine PS2, einen Dreamcast (möge er in Frieden ruhen) und einen GBA. Natürlich werde ich mir auch die Xbox und den Gamecube holen. Ich kann nicht verstehen, wie sich echte Zocker voll und ganz auf eine Konsole konzentrieren können und alle anderen Konsolen schlecht machen, mit so bescheuerten Vorurteilen wie, dass die PS2 das Geld nicht wert wäre, dass die Xbox ein verkappter PC sei und dass der Gamecube sowieso nur eine reine Kinderkonsole ist. Denn jede der drei Next-Generation-Konsolen hat ihre Stärken:

1. Wäre es möglich, dass "GTA 3" und "Medal of Honor Frontline" auch für den Gamecube erscheinen werden?
2. Wann gibt's auf einer Nintendo-Konsole endlich das vor Jahren angekündigte "Resident Evil Zero"-Spiel?
3. Ist es doch noch möglich, dass das fertige "Half-Life" für Dreamcast noch erscheint oder warum ist Sierra so blöd und hält's zurück?
4. Wie sieht's mit "Resident Evil Code: Veronica X" für den Dreamcast aus?

Uwe Fischer, Ulm

Um die Versorgung des Gamecube mit 'erwachsener' Software musst Du Dir sicher keine Sorgen machen. Zum einen wird "Resident Evil" von nun an exklusiv für die Nintendo-Konsole erscheinen (darunter auch das lang angekündigte "Zero", siehe Seite 8), zum anderen ist die Wahrscheinlichkeit, dass Titel wie "GTA 3" oder "MoH" auf dem Gamecube erscheinen, relativ hoch. Denn die Publisher dieser beiden Titel - Take 2 bzw. EA - beteiligen sich munter am Multiformatgeschäft. Für Deinen Dreamcast sieht's schon schlechter aus: Mit dem Sega-

Gerät ist nicht mehr viel Geld zu machen, die Kosten/Nutzen-Rechnung für "Half-Life" schien deshalb so negativ ausgefallen zu sein, dass man das fast fertige Spiel gekillt hat. Auch "Code Veronica X" wird nicht mehr in Europa erscheinen.

Naomi-Wirrwar

In Eurem Heft 9. 2001 habt Ihr auf Seite 9 einen Kasten, in dem Ihr in einer Tabelle die Hardware der PS2 mit der Naomi 2- und System 246-Hardware vergleicht. Nun ist mir, als ich diesen Vergleich las, etwas aufgefallen: Die Daten von Naomi 2 scheinen mit denen von Segas Dreamcast übereinzustimmen. Stimmt das? Da ich mir nicht sicher bin und da weder auf der Verpackung meines Dreamcasts, noch in dessen Betriebsanleitung irgendwelche Angaben zur Hardware stehen, möchte ich Euch fragen, ob Naomi 2 wirklich die gleiche Hardware hat. Vor allem interessieren mich auch die Renderfunktionen.

Der Dreamcast war bzw. ist eine starke Konsole, die meiner Meinung nach nur wegen der äußerst schlechten Marketingstrategie von Sega nicht den allgemeinen Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad wie Sonys Playstation erreichen konnte. Wer kauft schon eine Konsole, die er nicht kennt? (...) Ich werde meinen Dreamcast auf jeden Fall behalten und er hat schon einen Ehrenplatz neben meinem Fernseher erhalten. (...)

Patrick Fricke, Eppelborn

Die Hardware des Dreamcast ist keineswegs mit dem Naomi 2-Board identisch, allerdings ist die Sega-Konsole nahe verwandt mit dem ersten Naomi-Board. Als CPU für Naomi 1 und Dreamcast dient z.B. ein 64-Bit-RISC-Prozessor, Naomi 2 weist eine 128-Bit-CPU auf. Auch in Haupt-, Grafik- und Soundspeicher bestehen erhebliche Unterschiede.

Zelda-Schock

Das war doch ein Witz, oder? Ihr dachtet, es wäre cool, die Leser mal ein wenig zu veralbern und einen Screenshot vom Gamecube-"Zelda" zu faken, worauf Link ein plattgedrücktes Mangawasserkopferchen ist. Toll. Aber jetzt sagt mir, dass das bloß ein Scherz war! Miyamoto würde mir das doch nie antun! (...)

Chris Rebmann, via E-mail

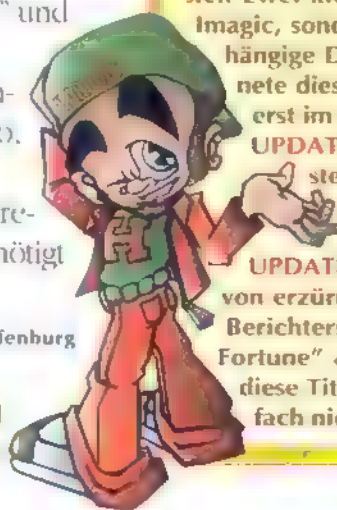
Tut uns leid. Das Leben kann so grausam sein...

ERRATA &

ME A CULPA: In dem Artikel über die Classic Gaming Expo (MAN!AC 10/2001, S. 43) haben sich zwei kleine Fehler eingeschlichen. Nicht Imagic, sondern Activision war der erste unabhängige Dritthersteller der Welt. Zudem öffnete diese Firma nicht schon 1979, sondern erst im April 1980 ihre Pforten.

UPDATE: Aus Gründen der Aktualität musste auch in dieser MAN!AC unser N64-Special dran glauben. Wir reichen es in einer der Folgeausgaben nach.

UPDATE: Immer wieder erreichen uns Briefe von erzürnten Lesern, die sich über fehlende Berichterstattung zu Spielen wie "Soldier of Fortune" & Co. beschwerten. Wir ignorieren diese Titel keineswegs, wir dürfen ganz einfach nicht über indizierte Spiele berichten.



Umfrage-Auslese

Die große MAN!AC-Umfrage der letzten Ausgabe ist immer noch voll im Gange. Jeden Tag erreichen uns bündelweise Briefe, in denen Ihr Eure Meinung über unsere Arbeit kundtut. Hier präsentieren wir Euch einige ausgewählte Anmerkungen, amüsante wie ernste.

Die hässlichen Gesichter rausnehmen.

Daniel Koch

Euer Konzept ist super. Vor allem die US-Import-Tests für PSone!

Andreas Brendle

Die MAN!AC wäre übersichtlicher, wenn Ihr sie nach Hardware ordnen würdet.

Oliver Baumann

Mehr Importtests. Noch stärker auf Kürzungen in den deutschen Versionen eingehen.

Thomas Ruiters

Bleibt bitte weiter als einziges Multiformatmagazin erhalten, auch wenn Ihr den Preis erhöhen müsst. Ich würde auch ohne Probleme zehn bis zwölf Mark pro Ausgabe zahlen.

Frank Esser

Bleibt bitte am Leben!

Stefan Augenstein (und viele andere)

Zu wenig Dreamcasttests, mehr Infos zu GBA, mehr Tipps&Tricks-Seiten (hab' ich gewonnen?)

Stew Voigt

Sehr gut, dass Ihr in 10/01 über die Spaceworld berichtet habt. Colin sollte sich die Haare schneiden, dachte erst, er sei 'ne Frau.

Stefan Thomsen

Grüßt mir die Autoren der herrlich komischen Leserbriefe ganz lieb von mir. Aufm Klo gibt's nichts besseres als den hohlen Wortschwall der partiischen Schlau....

Oliver Häger

Stellt nicht jedes erhältliche System nur wegen dem Erscheinen einer neuen Plattform in Frage (siehe PS2 - Dreamcast). Etwas mehr Objektivität bitte!

Markus Kunkler

Wo sind die Nintendo-64-Tests geblieben?

Andreas Schwarz

Denkt beim Kleingedruckten auch an die Brillenträger.

Andreas Strohmeier

Bleibt am Ball, die Konkurrenz schläft nicht.

Oliver Hemminger

Objektiv gesehen kommt es mir so vor, als ob Ihr nicht gerade die größten Nintendofans seid.

Torbian Götzfried

Werdet witzig! Schreibt noch lockerere Texte und Berichte.

Andreas Kirschbaum

Importtests verstärken. Berichte über neue Neo-Geo-Module. PAL-Tests stark einschränken.

Torsten Georg

MAN!AC ist mit 6,50 Mark im Vergleich zu anderen Spielmagazinen zwar nicht billig, aber dafür umso informativer. Das Preis/Leistungsverhältnis stimmt. Weiter so!

Ralf Krüger

Über ein erwachseneres Layout würde ich mich freuen (lasst bloß mal die Fratzen weg!).

Nils Kern

Ich bin ein großer Fan von Eurer Zeitschrift und hoffe, Ihr bringt mehr von "Mortal Kombat 5".

Manuel Jovanovic

MAN!AC nicht zu bunt machen (vor allem die Symbole für die Spielsysteme sind absolut hässlich). Die Screenshots nicht kreuz und quer auf die Seite. Und ändert bitte das Verfahren, das Ihr verwendet, um die Screenshots auszudrucken (sieht immer noch nach PSone aus).

Carsten Welsch

Seid nicht immer so pro Playstation eingestellt! Mehr Objektivität bitte!

Cito Enchelmaier

Könnt Ihr nicht die 'Video Games' kaufen? Die war super. MAN!AC hilft mir eher, wenn ich bei Ebay steigere.

Ulrich Hergel

Bei einer Spielspaß-Wertung von ca. 75 bis 84% lässt sich aus dem Testtext oft nicht erkennen, welche Mängel eine Spitzenwertung verhindern. Ich schlage deshalb eine stichpunktartige Zusammenfassung der wesentlichen '+'- und '-' Punkte vor.

Wolf Falk

Ändert das Layout! Ein günstiger GBA wäre nett. Ein PS2-Controller für die Xbox. Letzte Seite ändern, weil blöd.

Christoph Gissel

Bei allen Specials (Best of... etc.), wo waren da die alten Konsolen? In allen Top-Tens tauchen nur aktuelle Konsolenspiele auf.

Andreas Krause

Lasst die GBA-Tests weg.

Sebastian Gröbchen

Mehr Einsicht in die Redaktion. Mehr PC-News und -Spiele.

Christian Peetz

Poster würde dem Heft gut tun.

Dominik Welker

Bin rundum zufrieden, weiter so. Von zehn Magazinen, die ich noch vor zwei Jahren gelesen habe, seid Ihr und 'Screenfun' übrig geblieben.

Matthias Best

Mehr Retro-Gaming: Ausbau der 'Es war einmal'-Kolumne (ganze Seite oder Artikel).

Burkhard Schrammel

Ein paar Leserbriefe und Kleinanzeigen mehr.

Manuel Pualinsky

Bringt wieder mehr Händleranzeigen ins Heft! Schwierigkeitsangabe und Erscheinungsdatum bei Tests angeben.

Dennis Straubinger

Dass Ihr auch weiter Dreamcast unterstützt. Obwohl da wohl nicht mehr viel kommen wird.

Oliver Hildebrandt

Um die Aktualität zu steigern, wäre die Steigerung der Ausgaben auf zwei Hefte pro Monat mit weniger Umfang zu überlegen.

Florian Weigl

Wie wär's mit einem Classic-Games-Test von SNES, Neo Geo, Saturn etc.? Und wo bleiben die coolen Poster?

Thorsten Friedl

Bekomme ich jetzt ein T-Shirt?

Dennis Mielz

Bringt in der 100. Ausgabe einen "Turok"-Starschnitt (Joshua Fireseed).

Andreas Salzger

Lasst Euch nicht das Layout vermiesen - kann ruhig noch poppiger werden!

Rainer Nowak

Eure Wertungen sind etwas zu streng.

Martin Grenzmer

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP

Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.manlac.de

Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)

Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix

Titelmotiv: "Luigi's Mansion" © Nintendo

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service

Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2001 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

ACME	65
Arjay Games	69
Carlsen Comics	85
Cybermedia	4
Eidos	38, 39, 2. US, 3
Electronic Arts	4. US
Funtronix	37
Gamefreaks	21
Games Country	63
Gamestore	75
Infogrames	12, 13
Loco	31
Media Attack	83
Media Games	67
Playcom	59
Primal Games	49
Sony	3. US
Take 2	18, 19
Tradelink	77
Video & Game	27
Videogame Source	15
Vitec	77
Wolfsoft	77

Paradies für Hobby-Coder

Dreamcast-Spiele verschwinden aus den Geschäften? Kein Problem: Dann nehmen eben Heimentwickler den Software-Nachschub selbst in die Hand. Auf der Spielemesse E3 gingen die Hobbyprogrammierer in die Offensive und verteilten die kostenlose "DC Tonic"-CD mit FX, Animationen und Eigenbau-Spielen. Das 80-MByte-Demo-Paket liegt seitdem auch auf der englischen Entwicklerseite www.boob.co.uk zum Download bereit.

Freeware im Netz: Die Hobby-Schmieden laufen auf Hochtouren. Ein MP3-Spieler war Ende 2000 die erste Do-it-yourself-Anwendung, jetzt nutzen Dreamcast-Bastler sogar schon Video-CDs und AVIs auf ihrer Konsole, malen mit Maus und "DC Paint" oder verschenken ihre Urlaubsfotos als Diashow. Unter den vielen



Fliegender Würfel mit animierten Flächen: In Demos protzen Heimentwickler mit Special-FX.



Gelegentlich ruckelt's: Video-Player spielen auf dem Dreamcast AVI-Filme und Video-CDs.

spiel "Cool Herders" unterhalten mit Witz.

PC-Link: Das "DC-Coders-Cable" stellt die Verbindung zwischen serieller PC-Schnittstelle und Dreamcast-Link-Port her. Das Zubehör kostet

je nach Händler bis 100 Mark und schreibt Daten mit 115 KBit pro Sekunde in den Dreamcast-Speicher. Das emp-

(<http://mc.pp.se/dc/>): Ihr braucht Hardware-Know-How, Erfahrung mit Terminal-Software und Programmierung, ansonsten blickt Ihr nicht durch.

Probieren statt studieren: Programmiererkabel schön und gut, aber wie nützen interessierte Dreamcast-Fans die Software? Wie die "DC Tonic"-CD lagern die meisten Programme nicht nur als Source-Code und Programmdatei im Netz, sondern auch als bootfähiges CDR-Image für Brennprogramme wie "Nero" oder "Disc Juggler" – beide stehen auf den offiziellen Homepages als lauffähige Demo-Versionen bereit. MOD-Chip oder Boot-CD sind nicht nötig. Von gemeinen Raubkopierern distanzieren sich die Nachwuchs-Entwickler übrigens ausdrücklich: Wer das Thema anspricht, fliegt sofort aus den Diskussionsforen. *tp*



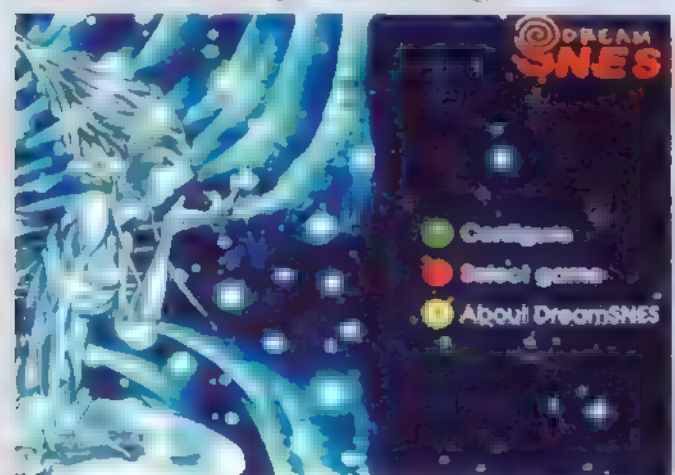
findliche Kabel ist aber nicht für neugierige Fans, sondern eher für gewissenhafte Bastler bestimmt: Zwischen den Enden baumelt eine lose Platine und Software fehlt.

Wenn's richtig schnell gehen soll, besorgen sich Profi-Coder den japanischen Breitbandadapter für den Dreamcast. Welche Freeware in beiden Fällen nötig ist und wie die Übertragung genau funktioniert, erklärt der Dreamcast-Kenner Marcus Comstedt auf seiner englischen Seite



Covers selbst gemacht: Die Demo-Sammlung "DC Tonic" verschenken Heimentwickler auf der E3.

Programmen findet Ihr auch praktische Freak-Tools: Importfans mit veraltetem TV bremsen ihre Spiele per "PALenforcer" auf 50 Hertz. Auch Emulatoren gibt's im Überfluss: Ob Game Boy, Automat oder MSX, kein Oldie ist vor den Hobby-Codern sicher. Seit diesem Sommer zockt man auch erste Heimentwicklerspiele: Der Clone "Ghetto Pong" und das originelle Hirten-



"DreamSNES" emuliert das Super Nintendo: Gespeichert wird auf Virtual Memory.

Playstation-Controller am PC

EINER FÜR ALLE: Joypad-Adapter für den PC überschwemmen die Regale der Importeure – die einen brauchen ein Netzteil, andere Accessoires streiken bei Lenkrädern oder NegCon. Ein neuer Adapter aus Fernost löst das Problem: Der handliche "PS-PC USB Converter" passt in jede Laptop-Tasche und verbindet sämtliche Playstation-Controller mit dem PC. Vorbildlich ist die Rumble-Funktion, für die keine eigene Stromversorgung benötigt wird: Der Dual-Shock rüttelt kräftig in Euren Händen, nur bei Fremdherstellerepads können eventuell Schwächeanfälle auftreten.



EINFACH INSTALLIERT: Einstecken und losspielen – dank USB klappt die Verbindung problemlos. Nur Windows-2000-Benutzer müssen bei der Erstinstallation aufpassen, denn das Betriebssystem erkennt den "PS-PC USB Converter" als Standardgerät und installiert automatisch einen eigenen Treiber, der nicht funktioniert. Nutzt die Software auf der beiliegenden Diskette. Das praktische Zubehör gibt's im blauen oder grünen Transparent-Gehäuse, der Preis ist happig: 90 Mark müsst Ihr beim Importeur (z.B. www.wolfsoft.de) auf den Tisch blättern!

MAN!AC REPORT



Mit einiger Verzögerung hat das viel gerühmte Sommerloch nun doch noch unsere Cheats-Seiten erfasst. Allzu viele PAL-Titel sind in den letzten zwei Monaten nicht erschienen, und die haben wir bereits reichlich in den letzten Ausgaben abgefeiert. Trotzdem gibt's noch was Neues von der Tipps&Tricks-Front zu berichten, diesmal freuen sich vor allem Import- und GBA-Freunde. **Euer Max**

DARK CLOUD

Billiger Beam-Trick: Hier noch ein kleiner Nachtrag zum Player's-Guide in der letzten Ausgabe. Zwar mutete dieser Trick eigentlich recht unspektakulär an, doch in längeren Partien und vor allem in größeren Städten spart Ihr mit ihm eine Menge Nerven. Anstatt trübe von einem Gebäude zum nächsten zu trotten, könnt Ihr Eure Übersichtskarte nämlich als Beam-Hilfe benutzen. Wählt sie mit **SELECT** an und fahrt mit dem Pfeil umher. Überall wo sich kein rotes Kreuz zeigt, könnt Ihr Euch hinteleportieren, wenn Ihr den Pfeil auf dem Punkt stehenlasst und einfach die Karte zurück in die Normalansicht umstellt.

Demon Shaft Dungeon: Das einhundertstöckige, extrem herausfordernde 'Demon Shaft Dungeon' ist ein Bonus, wenn Ihr den Titel einmal durchgespielt habt. Um es zu durchforschen, müsst Ihr das Spiel nach dem Game Over speichern und auf die Landkarte gehen, von der aus Ihr andere Orte betreten könnt. Der 'Black Pendragon'-Endgegner des Dungeons zerbricht jedes Schwert, deshalb vor dem Kampf speichern!



Wenn Ihr nun wieder in die Normalansicht wechselt, verwandelt sich der Zeiger in Eure Spielfigur. Eine äußerst ökonomische Fortbewegungsform.

GT ADVANCE

Alle Strecken: Wenn Ihr im Anfangsbildschirm (wo 'Press Start' steht) seid, könnt Ihr alle möglichen Strecken freischalten, indem Ihr die **R**- und **L**-Tasten gedrückt haltet und dann diesen Code (der schräge Pfeil bedeutet diagonal) eingibt. Bei exakter Ausführung vernehmt Ihr ein Tonsignal.

↗ + B

Alle Autos: Wo man sämtliche Strecken freischalten darf, können die Autos nicht weit sein. An oben beschriebener Stelle haltet Ihr für einen kompletten Fuhrpark einfach wieder **L** und **R** gedrückt und holt Euch mit folgender Kombination alle Boliden.

↘ + B

Alle Tuningteile: Falls Ihr Euch schon für ein Auto entschieden haben solltet, könnt Ihr dieses mit der folgenden Anleitung voll aufbrezeln. Haltet im Start-Bildschirm die **R**- und **L**-Tasten gedrückt und nutzt dann die unten angegebene Tastenfolge.

↘ + B

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für PSone und PS2 unter die Leute. Diesmal gibt's den 'Fußball Manager 2001' und Midways Rennspektakel 'Cart Fury'! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENN WORT TIPPS TRICKS
WELDBERGSTR. 10 · 86415 MERING

KONAMI KRAZY RACERS



Spielt als 'Bear': Startet ein Rennen auf der 'Cyberfield 2'-Strecke. Sammelt den blauen Diamanten zwischen den zwei Löchern kurz vor der Ziellinie ein. Jetzt müsst Ihr nur noch das Rennen gewinnen und Euren Spielstand sichern. Wenn Ihr das nächstemal in die Charakter-Auswahl seht, blickt Euch dort ein neuer Fahrer entgegen.

'King' freischalten: Den 'King' könnt Ihr auf der 'Sky Bridge 2'-Strecke finden. Sammelt das Power-Up in Form einer blauen Glocke ein und sucht die Sprungschanze genau vor der großen Schlucht. Zur Rechten der Schanze liegt ein weiterer blauer Diamant auf einer Plattform. Steuert die Plattform an und benutzt das Power-Up, wenn Ihr in die Schlucht zu stürzen droht. Mit dem blauen Diamanten im Gepäck gilt es jetzt noch, die Zielgerade zu überqueren. Sobald Ihr Euren Spielstand abgelegt habt, steht Euch der 'King' zur Verfügung.

Vic Viper tritt auf: Der aus unzähligen Horizontal-Scrollern bekannte Konami-Veteran versteckt sich auf der 'Moon Road'-Strecke. Sammelt auch hier zuerst die blaue Glocke auf und heizt dann mit vollem Rohr über den ersten langgezogenen Sprung. Feuer noch in der Luft mit dem Power-Up hinterher und schnappt Euch den blauen Stein. Nach bekanntem, oben beschriebenem Prozedere gehört das Knuddelraumschiff Euch.

MAN!AC Tipps-Hotline 0190/88241228

(3,63 DM/Min)

KOMPETENTE HILFE: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter **0190/88241228** (3,63 DM/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospiele für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64.

Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

Mario Kart Super Circuit



SCHNELLSTART: Dieser Trick funktionierte in der SNES-Variante des kultigen Fun-Racers und verhilft Euch auch jetzt noch zu wertvollem Vorsprung. Allerdings bedarf es einiger Übung, bis Ihr das richtige Timing herausgefunden habt. Sobald bei Beginn des Rennens das gelbe Licht der Ampel ausgeht und das grüne erscheint, müsst Ihr den Gasknopf gedrückt halten. Habt Ihr mit etwas Glück und Können richtig getimt, setzt Ihr Euch sofort an die Spitze des Feldes (es sei denn, Euer Konkurrent ist genauso clever wie Ihr).

NEUSTART: Wenn Ihr alle Bonus-Tracks nochmal freifahren wollt, könnt Ihr Euren Spielstand löschen, indem Ihr die folgende Tastenkombination im ausgeschalteten Zustand des GBA gedrückt haltet, und dann den Power-Schieber betätigt.

L + R + B + START

LUSTIGE SPÄßE IN DER SPIELER-AUSWAHL: Wenn Ihr Euch im Bildschirm für die Spieler-Auswahl befindet, dürft Ihr mit der Taste **L** eine grüne Muschel auf den Schirm feuern und mit **R** in die Luft springen.

HUPEN: Um Eurem Kontrahenten Euer Kommen anzukündigen, könnt Ihr während eines Rennens die **SELECT**-Taste drücken und so Eure Hupe betätigen. Eure Gegner werden sicher nicht den Weg freimachen, aber wer weiß: Vielleicht werden sie ja nervös.

ABKÜRZUNG AUF DER 'RAINBOW ROAD': Auf diesem Kurs gibt es eine trickreiche Variante, sich an die Spitze des Feldes zu bugsieren: Haltet auf der linken Seite der Strecke nach einem schmalen Stück Straße Ausschau, das parallel neben der Rennbahn verläuft. Wenn Ihr es seht, springt Ihr über die Bande auf die Strecke und werdet sofort heftig beschleunigt – die ganze Straße ist gespickt mit Speed-Boostern. Am Ende müsst Ihr nur auf die richtige Strecke zurück.

EXTRA-TRACKS FREISCHALTEN: Um Euch auf den Bonus-Strecken austoben zu können, müsst Ihr in einem Cup 100 oder mehr Goldmünzen einsammeln. Jetzt könnt Ihr die Bonus-Strecken mit den Tasten **L** und **R** betrachten und auswählen.

ALLE 'MARIO KART'-TRACKS: Alle Strecken aus dem SNES-Original dürft Ihr spielen, wenn Ihr in jedem Cup und auf jeder Schwierigkeitsstufe eine brillante 'A'-Wertung einheimen könnt.

ALTERNATIVER TITELBILDSCHIRM: Habt Ihr alle Cups auf allen Schwierigkeitsgraden gemeistert, wird Eure Leistung durch einen farblich veränderten Titelbildschirm honoriert.

EXTREME POWERSLIDING: Wenn Ihr die **R**-Taste gedrückt haltet und gleichzeitig das Steuerkreuz nach links oder rechts bewegt, führt Ihr einen Power-Slide aus. Nach etwa zwei Sekunden müsst Ihr die Taste loslassen und bekommt noch einen Boost nach vorne.

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



Boxt mit dem King of Pop: In der realen Welt ist die Nase des ex-schwarzen Ex-Superstars wohl für immer verloren. Im GBA-Boxring könnt Ihr mit ein paar kräftigen Geraden auf den Riechkolben vielleicht doch noch alles zum Besten wenden. Um Jacko als Kämpfer freizuschalten, müsst Ihr den Cursor auf die 'Arcade'-Option stellen und folgende Tanzschritte auf den Game-Boy-Advance-Tasten ausführen.

← ← → → ← → L + R

Boxt als Shaquille O'Neal: Auch eine Möglichkeit, Eurem Boxstall etwas mehr Glanz und Glorie zu verpassen. Wenn Ihr den Cursor auf die 'Survival'-Option stellt und die untenstehende Folge von Tastenkommandos drückt, erscheint O'Neal in Eurem Ring.

← ← → → → → → → L + R

Boxt als Rumble Man: Dieser Kerl macht alle platt. Um den mächtigen Rumble Man steuern zu dürfen, geht Ihr vom Hauptbildschirm aus auf die Option 'Championship'-Modus, ohne sie auszuwählen. Jetzt gebt Ihr noch die nachfolgende Combo ein.

← ← → → → → → → L + R

FINAL FANTASY CHRONICLES



Neustart: Dies ist zwar kein wirklicher Cheat, der Trick steht aber auch nicht in der Anleitung. Wenn Ihr in den PSone-Neuaufgaben von "Chrono Trigger" oder "Final Fantasy 4" einen Fehler macht und Euren Spielstand neu laden wollt, drückt Ihr einfach folgende Kombination, um zum Hauptbildschirm zurück zu kommen. Dies funktioniert übrigens bei fast allen "Final Fantasy"-Teilen und erspart den nervigen Hardware-Reset.

L1 + L2 + R1 + R2 + START + SELECT

XG3: EXTREME-G RACING



Alle Kurse freischalten: Wenn Euch die extreme Schwerkraft in Acclains Zweirad-Zirkus überbeansprucht und Ihr trotzdem einmal alle Strecken sehen wollt, müsst Ihr nicht jede einzelne mühsam freispieln. Es genügt, wenn Ihr einfach im Titelbildschirm folgende Kombination eingibt.

L1 L1 L2 L2 R2 R2 R1 R1 L1 + L2 + R1 + R2

Unendlich Turbo und Schilde: Ebenfalls im Hauptbildschirm einzugeben ist dieser Cheat, der es Euch ermöglicht, die ganze Zeit mit angeworfenem Turbo-Booster zu fahren – und das ohne Leerung Eures Tanks. Als nicht zu verachtende Dreingabe werdet Ihr außerdem mit einem nie versiegenden Schutzschild umgeben. Aber Vorsicht: Der Cheat bleibt jeweils nur für ein Rennen gültig und muss danach aufgefrischt werden.

R1 + L1 R2 + L2 R1 + L1 R2 + L2

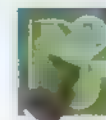
Doppeltes Preisgeld: Am Ende eines Rennens bekommt Ihr im Falle eines Sieges doppelt so viel Geld wie im normalen Spielverlauf. Wie vorhin müsst Ihr die Kombination im Hauptmenü eingeben.

L1 + L2 R1 + R2 R1 + R2 L1 + L2



Von diesem Schirm aus könnt Ihr die Cheats benutzen. Er erscheint nur am Start und wenn Ihr ein Rennen mit 'Ende' abbricht.

LE MANS 24 STUNDEN



Alle Fahrzeuge: Die PS2-Fassung des Luxus-Schlitten-Rennspektakels haben wir bereits in Ausgabe 8, 2001 getestet. Hier kommen mit etwas Verspätung noch einige Cheats, die es bislang noch nicht in die Tipps & Tricks geschafft haben. Mit dem unten angegebenen Wort lassen sich auf einen Schlag alle Fahrzeuge freischalten. Ihr müsst die Kombination nur im 'Championship Modus'-Bildschirm als Namen eingeben.

ACO

Alle Strecken: Alle Kurse des Spiels stehen Euch offen, wenn Ihr im 'Championship Modus'-Bildschirm Euren Fahrer auf diesen Namen tauft.

SPEEDY

Alle Meisterschaften: Auf die Reihenfolge, wann Ihr Euch an welcher Championship versucht, braucht Ihr nicht mehr zu achten. Benutzt im 'Championship Modus'-Bildschirm einfach dieses Wort, sobald Euch das Programm nach Eurem Namen fragt.

NUMBAT

Credits ansehen: Um zu erfahren, wer alles an "Le Mans 24 Stunden" mitgewirkt hat, könnt Ihr Euch die 'Game Credits' ansehen. Um sie ablaufen zu lassen, begeben sich Euch wieder mal in den 'Championship Modus'-Bildschirm und nennt Euch:

HEINEY

'Le Mans'-Modus freischalten: Um auch noch das titelgebende Le Mans für Eure Spritztouren zur Verfügung zu haben, wählt Ihr im 'Championship Modus'-Bildschirm des Spiels den nachfolgenden Namen. So bekommt Ihr endlich Zugang zum 'Le Mans'-Modus.

WOMBAT



Twisted Metal Black

WAHL DER PERSPEKTIVE: Um zur besseren Übersicht die Perspektive zu verändern, haltet Ihr die **SELECT**-Taste gedrückt und betätigt zudem \downarrow auf dem Steuerkreuz. Die Kamera beginnt zu rotieren. Lasst Ihr die Richtungstaste wieder los, stoppt die Kamerabewegung und bleibt in dieser Position. Um zwischen einer horizontalen und vertikalen Rotation hin und her zu schalten, haltet Ihr wieder **SELECT** und betätigt je einmal die \leftarrow -Taste.

SCHWERTER ZU GESUNDHEIT: Mit der unten angeführten Tastenkombi könnt Ihr auf unkonventionelle Weise zu mehr Lebenskraft kommen. Aufgesammelte Waffen verschwinden und füllen Eure Energieleiste ein wenig. Bevor Ihr den Code benutzt, müsst Ihr im Spiel alle vier Schultertasten betätigen und während der Eingabe gedrückt halten.

▲ × ■ ●

UNENDLICH GESUNDHEIT UND TURBO: Ein Hinweis vorneweg: Dieser und die folgenden Cheats funktionieren nur in der 'Classic'-Tastenbelegung. Ihr könnt diese im 'Options'-Menü einstellen. Bevor Ihr den Cheat eingibt, müsst Ihr außerdem die Schultertasten gedrückt halten. Wenn Ihr jetzt noch in schneller Folge die unten angegebene Tasten-Kombination eingibt, erscheint der Schriftzug 'Invulnerability On' auf dem Bildschirm.

→ ← ↓ ↑

UNENDLICH VIELE WAFFEN: Auch hier gilt wieder: Alle Schultertasten während des Spielverlaufs gedrückt halten und folgenden Code eingeben.

↑ × ← ●

TÖDLICHE TREFFER: Eure Feinde lösen sich mit diesem Cheat freundlicherweise schon nach einem Treffer in ihre Bestandteile auf. Bei gedrückten Schultertasten und exakter Eingabe erscheint eine Botschaft auf dem Schirm, die die korrekte Eingabe bestätigt.

× × ↑

FETTE MASCHINENKANONEN: Um Eurer Bewaffnung die herzigen 'Mega Machine Guns' beizufügen, haltet Ihr wieder mal die Schultertasten gedrückt und versucht Euch an dem nachfolgenden Tastencode, der bei akkurater Eingabe mit einer Botschaft das Eintreffen der Riesenkanonen ankündigt.

× × ▲

EINFRIEREN STATT EINSARGEN: Alternativ zur klassischen Gegner-Platten-Methode könnt Ihr die putzigen Psychopathen auch einfrieren, um bleibende Zeugnisse Eures Könnens zu schaffen. Um die Attacke in den Gefrier-Modus zu schalten, solltet Ihr zuerst die Schultertasten drücken und anschließend diesen Code benutzen.

→ ← ↑

ALTERNATIVE WAFFENANZEIGE: Wenn Ihr zur Abwechslung mal die **SELECT**-Taste haltet und das Digikreuz nach rechts bewegt, verändert sich die Ansicht Eurer Bewaffnung.

MADDEN NFL 2002

Unendliche 'Creation'-Punkte: Um die Werte Eures persönlichen Superspielers in die Höhe zu treiben, könnt Ihr in "Madden NFL 2002" sogenannte 'Creation'-Punkte verteilen. Mit diesem Trick könnt Ihr Euch unendlich viele Punkte holen. Geht zuerst vom Hauptbildschirm in die 'Edit Player'-Abteilung. Hier wählt Ihr Euren Liebling aus. Jetzt drückt Ihr nur noch folgende Kombination.

→ × ×

ALIEN FRONT ONLINE

Nebel: Um in den unübersichtlichen aber atmosphärischen 'Nebelmodus' zu schalten, startet Ihr ein neues Spiel und gebt als Spielernamen das untenstehende Wort ein. Der Effekt besteht logischerweise aus einer erheblich eingeschränkten Sicht.

FOGFOGFOG

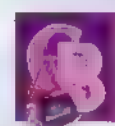
LAST BLADE 2: HEART OF THE SAMURAI



Spielt als Kaede: Zwar ist er kein echter Bonuscharakter, wenn Ihr aber Kaede vor seinem storytechnischen 'Erwachen' spielen wollt, dann stellt den Cursor im Charakterbildschirm auf sein Portrait und drückt vierzehnmal die ×-Taste. Wenn Ihr Euch nicht verzählt habt, bestätigt eine Sprachausgabe die richtige Anzahl. Jetzt vollendet Ihr Euer Werk mit einem Druck auf ▲.

Spielt als Hagure: Die wandernde Puppe Hagure könnt Ihr steuern, wenn Ihr Akaris Bildchen aufleuchten lasst und siebzehnmal die ×-Taste betätigt. Achtung: Nach siebzehn ×-Eingaben wartet Ihr eine Sekunde und drückt dann noch einmal ×. Eine Stimme ertönt und Ihr bestätigt mit dem ▲-Knopf.

FINAL FIGHT ONE



Super Combo: Man kann zwar durch wiederholtes Drücken des Angriff-Knopfes eine Reihe von Schlägen auslösen, nach drei Treffern wird diese aber mit einem Kick oder Uppercut abgeschlossen. Der Gegner wird weggeschleudert und hat Zeit, seine Verteidigung aufzubauen, bis Ihr ihn wieder erreichen könnt. Mit der folgenden Taktik und dem richtigen Timing könnt Ihr allerdings eine beliebig lange Combo-Kette erzeugen. Drückt wie gehabt andauernd auf den Angriffs-Knopf. Wenn Eure Spielfigur – in diesem Fall egal, ob Guy oder Cody – beginnt, die ersten drei Schläge in Folge auszuführen, dreht Ihr Euch blitzschnell vom Gegner weg. Der abschließende Kick oder Uppercut geht ins Leere. Trotzdem braucht Euer Gegner einige Sekunden um sich von den Treffern zu erholen. Diese Zeit genügt, um sich wieder zu ihm herumzudrehen und die nächste Schlag-Kombination anzusetzen.



Saiyuki Journey West

DAS GALLANT ALE: Die im ganzen Spiel verteilten Kampfschulen konfrontieren Euch mit besonders harten Duellen gegen die dort residierenden Meister. Wenn Ihr alle Dojo-Kämpfe des Spiels auf dem 'Master-Level' geschafft habt, erhaltet Ihr als Belohnung für die Fleißaufgabe das hervorragende 'Gallant Ale'. Dieser Trank kann nur von Männern eingenommen werden und erhöht den 'War'-Statuswert des Charakters permanent um acht Punkte. Das 'Master-Level' könnt Ihr in den Dojo-Kämpfen nur bestreiten, wenn Euer schwächster Charakter ein gleiches oder höheres Level erreicht hat als die dort angreifenden Gegner. Ein Dojo lässt Euch allerdings schon auf Level 28 gegen den Level-30-Meister antreten.

ALLE REZEPTE LERNEN: Eine weitere sehr einträgliche Bonus-Aufgabe ist das Sammeln aller im Spiel vorkommenden Rezepte. Neben den Rezepten, die Ihr automatisch während dem Handlungsverlauf aufschnappt, gibt es noch vier zusätzliche Orte, die Ihr aufsuchen und wieder verlassen müsst. Bevor Ihr gehen könnt, werdet Ihr aufgehalten und Cho Hakkai lernt jeweils ein neues Rezept. Wenn Ihr alle Rezepte habt, besucht Ihr mit Cho die Post in Tokhara. Auf dem Weg nach draußen hält Euch der Besitzer auf und Cho lernt den exklusiven Zauberspruch 'Chief's Paradise'. Die vier oben erwähnten zusätzlichen Orte nebst dazugehörigem Rezept sind:

Yuimen Shop: Eggrolls

Biku Dojo: Rice

Kucha Smith: Mongolian Beef

Infidel City Chemist: Chinese Jelly

HERVORRAGENDE WAFFEN könnt Ihr mit dem seltenen 'Star Ore' fertigen. Solches Gerät erhöht meistens Eure Bewegungspunkte und verwandelt normale Schläge in effektive, mehrere Felder betreffende Großraumattacken. Um das Erz zu bekommen, müsst Ihr die unten aufgelisteten Orte betreten. In der ersten Schmiede habt Ihr die Waffe eines beliebigen Charakters auf Level 5 upzugraden, dann versucht Ihr dasselbe nochmal. Die übrigen Orte müsst Ihr danach nur noch betreten und wieder verlassen. Jetzt öffnet sich der Weg zur 'Isle of Ceylon', wo Ihr einen Bonus-Kampf bestreiten müsst. Siegesprämie ist das 'Star Ore'.

Smith, Midnight Tor

Dojo, Midnight Tor

Chemist, Frontier City

Post, Port Town

SHEEP, DOG 'N' WOLF

PLAYER'S GUIDE, TEIL 2



Wie versprochen liefern wir Euch in dieser Ausgabe den Rest der Komplettlösung zu Infogrames' Cartoon-Grübler. Noch eine kleine Bemerkung zu Level 10: Ihr müsst das rote Ungetüm unbedingt gegen den Uhrzeigersinn umlaufen, um es flink zu Fall zu bringen. *sf*

Level 11: Dicke Fische



Tretet gegen den Briefkasten, hebt den Magnet auf und geht zu der Kanone. Zielt geradeaus auf die Oberkante der mittleren Zinne, um das Krokodil im Graben umzunieten. Nun nutzt Ihr das Reptil als Trampolin, um über den Graben zu Daffy zu gelangen. Nachdem Ihr ihn kurz angehört und die Angel aufgenommen habt, geht es Richtung Kanone und über die Steine auf die den Hof umlaufende Empore. Marschiert, bis Ihr über der Kanonenkugel steht, kombiniert die Rute mit dem Magneten und werft die Angel aus. Mit der Kugel an der Angel bewegt Ihr Euch nach rechts, holt die Leine etwas ein und manövriert Euren schweren Fang auf den Bodenschalter, um das Gittertor zu öffnen. Im nächsten Hof geht Ihr geradeaus und springt auf die Steine an der rechten Mauer. Unter Euch befindet sich ein Salatblatt, das durch eine Mine geschützt ist. Lasst die Mine via Magnetangel explodieren und holt Euch den Salat. Springt auf die Empore und wandert auf die andere Seite über die Herde. Verwendet nun das Blatt als Köder, um ein Schaf auf den Bodenschalter in der rechten Ecke zu locken. Durch das geöffnete Tor in der linken hinteren Hofecke lockt Ihr mit Eurer Salatangel ein weiteres Schaf; bewegt Euch über den angrenzenden Hof und führt das Tier auf die gewohnte Methode über die brüchige Brücke bis zum Holzlift. Über Gehen auf dem Band rechts bringt Ihr den Lift nach oben – nehmt das Schaf und stellt es in die Mitte des anderen Bandes. Kickt gegen den Briefkasten, legt ein Salatblatt links vom Band in Schaf-Sichtweite ab und springt flott auf den Holzlift rechts. Auf dem oberen Steg sammelt Ihr die Fernbedienung ein, legt ein Salatblatt links neben den Lift und springt mit dem Roboter nach unten. Das Schaf kommt auf die Holzplattform und wird von Ralph selbst via Band nach oben gefahren. Nun stellt Ihr den Roboter auf das Band und lasst

Euch von ihm mittels Fernbedienung nach oben bringen. Schlussendlich holt Ihr den Roboter mit der Magnetangel zu Euch. Im nächsten Raum setzt Ihr den Blechkameraden auf das Band und lasst Euch von ihm samt Schaf mit der Holzplattform über den Abgrund schaffen. Stellt das Tier ans untere Ende der Plattform, damit es im Vorbeifahren nicht Richtung Schalter hüpf. Den Roboter bringt Ihr mit dem Band auf der anderen Seite zu Euch. Im nächsten Raum setzt Ihr den Roboter wieder auf das Band, stellt Euch mit dem Schaf auf die Plattform und lasst Euch über zwei weitere Plattformen nach oben transportieren. Hier stellt Ihr das Schaf im angrenzenden Raum auf den Lift, lasst den Roboter über die Fernbedienung auf das vorherige Band marschieren und bringt mit ihm die Plattform vor dem Schalter zum Stehen. Mit der Magnetangel wird Euer kleiner Helfer auf diese gehievt. Stellt Euch zum Schaf auf den Lift und lasst den Roboter den Schalter benutzen.

Level 12: Geisterbahn



Tretet gegen den Briefkasten, schnappt Euch den Geistersauger und durchquert das Labyrinth. Unterwegs könnt Ihr Batterien einsammeln; habt Ihr fünf Stück, dürft Ihr jeweils einen Geist einsaugen. Versucht die ersten zwei Gespenster zu umgehen, ohne sie zu vernichten, um Batterien zu sparen. Saugt Euch durch den Irrgarten und sammelt unterwegs das aufblasbare Schaf und das Geisterkostüm (zweiter Briefkasten) ein. Bei dem Schild streift Ihr Euch das Kostüm über. Um im nachfolgenden Bereich als vollwertiger Geist akzeptiert zu werden, müsst Ihr vier Mal im Bemina-Stil tanzen. Marschiert in den angrenzenden Bereich, in dem die Herde zu finden ist. Über den Briefkasten links kommt Ihr an die Fernbedienung, der Roboter wird auf dem linken Ende der Wippe platziert und über den Zaun zu den Schafen geschleudert. Holt mit dem Roboter das Salatblatt in der rechten Ecke und lockt ein Schaf zum Holzlift. Über einen Bodenschalter (hinten rechts) kann Ralph den Lift nach oben befördern. Das Schaf lockt Ihr mit dem Roboter zum Schalter vor dem Gitter. Lasst den Blechmann nach unten fallen und aktiviert mit ihm den Schalter unten, um Ralph via Lift zu den beiden Salatblättern zu befördern. Nehmt diese, legt eines rechts neben dem geöff-

neten Gitter ab, marschiert mit dem zweiten in der Hand auf den Bodenschalter zwischen den zwei Felstoren. Das Schaf kommt, steckt das Blatt ein und marschiert zum linken Schalter – sobald das Schaf den am Boden liegenden Salat entdeckt hat und rechts durch das geöffnete Tor marschiert ist, steigt Ihr vom Schalter. Nun runterspringen und mittels Roboter/Lift das Schaf holen. Marschiert mit ihm zum Ausgang, wo Ihr von den Geistern gefangengenommen werdet. Nutzt die Fernbedienung, um den Roboter zu Eurem Verlies zu bewegen, steigt mit ihm auf den untersten Schalter, hüpf über den Käfig, betretet den nächsten Schalter und marschiert zum letzten. Steigt drauf und springt flott auf den Käfig, der nun nach ganz oben fährt, wo Ihr einen Schlüssel einsackt. Mit diesem öffnet Ihr Ralphs Gefängnis. Nun bewegt Ihr Euch an der Kultstätte vorsichtig von Stein zu Stein zur Mitte, legt das aufblasbare Schaf ab und nutzt den Bodenschalter, wenn sich die Geister verbeugen. Nehmt das Schaf und tragt es links herum im Schatten in die Nähe der Plattform. Nun nutzt Ihr Euren Roboter samt Salatblatt, um das Schaf zum Holzlift zu locken. Hievt es vom Schatten aus auf diesen und fährt es samt Roboter über den Bodenschalter rechts nach oben. Lockt das Schaf von der Plattform weg, nutzt den Roboter, um Ralph hochzubringen und macht Euch zum Ausgang.

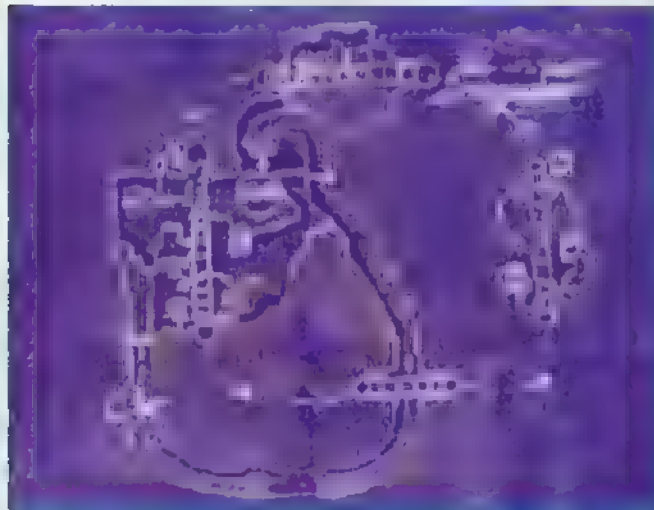
Level 13: Piraten voraus



Tretet gegen den linken Briefkasten: Um an den Ventilator zu kommen, legt Ihr das Steinschaf auf das Katapult, stellt die Skala auf ca. 60 Prozent und erschlagt so das Krokodil. Nun tretet Ihr gegen Briefkasten Nr. 2: Eine Kiste fällt in ein Piranha-verseuchtes Becken. Springt über die schwimmenden Kisten auf das Objekt Eurer Begierde und nutzt den Ventilator, um ans Ufer rechts neben dem Bodenschalter zu kommen. Legt das Steinschaf auf den Schalter, um eine Plattform aus dem Wasser zu heben – lag die Kiste richtig, könnt Ihr sie nun nehmen. Schleudert sie mit dem Katapult, um an den Inhalt – einen Minendetektor – heranzukommen. Nun gegen den dritten Briefkasten getreten: Ein aufblasbares Schaf fällt vom Himmel direkt in ein Minenfeld. Holt es Euch, geht wieder zurück, nehmt das Steinschaf und befördert es

durch abwechselnde Nutzung des Detektors und Tragen zum Bodenschalter, der das Gitter Richtung Herde öffnet. Bahnt Euch anschließend einen Weg durch das Minenfeld zum Tor. Nun wartet Ihr, bis Sam seine zwei Schafe nimmt und ans andere Ende des Hofes geht. Stellt dort, wo vorher die Tiere standen, das aufblasbare Schaf ab und legt einen Salatweg zu der hinteren Plattform. Wartet am Zaun, bis Sam zurückkommt – das Schaf marschiert auf die Plattform, die Ihr (im Busch versteckt) mittels Schalter hebt. Wartet, bis Sam wieder abzieht, bringt das Schaf zur vorderen Plattform, auf die Ihr flink (während sie nach oben fährt) ein Blatt legt. Nochmal den Schalter betätigen und warten, bis das Schaf auf dem Lift steht, dazugehüpft und rauf geht's. Auf der anderen Seite springt Ihr samt Schaf aufs Floß und lasst Euch mit dem Ventilator um die Stadt zum Piratenschiff treiben. Hinter diesem legt Ihr an, nehmt Euren Metalldetektor zur Hand und sucht nach den Goldmünzen (acht Stück genügen). Nun das Schaf auf den Schalter links vom Gefängnis stellen, über die Lücke oben hineingehüpft und nahe am Tor eine Goldmünze abgelegt. Via Stein kommt Ihr wieder aus dem Knast und legt eine Goldspur zum Schiff. Nachdem Sam Euch beschimpft hat, fängt er an, die Münzen einzusammeln. Schnell zum Schalter rechts und den Piraten einknasten, sobald er sich im Gemäuer befindet. Nun ladet Ihr die Kanone noch mit dem Schaf und schießt es aufs Segel.

Level 14: Gefährliche Zugfahrt



Haltet den Zug über den Bodenschalter beim Signal an, springt auf den niedrigen Waggon und setzt die Lok via Schalter wieder in Gang. Fahrt bis zur dritten Freifläche und springt ab. Der Briefkasten entlässt ein Schafkostüm, das auf einer erhöhten Felsplattform zu holen ist. Rollt den Stein an den Rand, betätigt das Signal, und schiebt den Stein auf den Zug, sobald dieser anhält. Über den Fels gelangt Ihr zum Kostüm. Nun fahrt Ihr samt Stein weiter zu Sam, wo Ihr nach links abspringt und das Signal betätigt. Geht zu den Gleisen, zieht das Kostüm an und marschiert zu Sam, bis sich dessen Kopf orange verfärbt. Blökt, damit Euch Sam folgt. Nun marschiert Ihr zum Katapult und springt drauf – Sam löst den Schalter aus und schleudert Euch so auf die andere Seite. Zieht das Kostüm aus, schnappt das Schaf und legt es auf die Wippe. Nun den Stein vom Waggon gerollt und auf die andere Seite der Wippe geworfen. Springt flink auf den Zug, da das Schaf auf dem Signalschalter landet. Nehmt das Tier während der Fahrt auf und verlasst mit ihm bei Daffy

Duck den Zug. Stellt das Katapult so ein, dass das Steinschaf in den Zielkreis fliegt, um Sam kurzfristig auszuknocken. Habt Ihr das geschafft, katapultiert Ihr flink das Schaf und dann Euch selbst hinüber.

Level 15: Zehn kleine Marsianer

Mit der Marsianer-Saugmaschine, die neben Marvin liegt, müsst Ihr zehn Tierchen einfangen. Nehmt die Fernsteuerung und die Maschine, legt diese in die Mitte des Vierecks am Boden und treibt den Marsianer in deren Nähe, bis die Anzeige unten links blinkt. Sobald das geschieht, benutzt Ihr die Fernbedienung, um das Vieh einzusaugen. Nun marschiert Ihr in die Antischwerkraftzone, wo drei Marsianer relativ simpel zu fangen sind. Der Vierte stresst: Rechts von dem Schild, das vor schwarzen Löchern warnt, müsst Ihr ins Nichts laufen – wegen fehlender Schwerkraft schwebt Ihr, durch gleichzeitiges Drücken der X- und Kreis-Taste könnt Ihr 'schwimmen'. Paddelt zu den schwarzen Löchern und an ihnen entlang zu Boden, ohne eingesaugt zu werden. Geht zu der Plattform, hüpf hoch und schwimmt vor dem schwarzen Loch weg, um festen Boden unter die Füße zu bekommen. Fangt den Marsianer und paddelt zurück zur anderen Seite. Die restlichen fünf Tierchen fangt Ihr in fiesen Elektrofalle-Labyrinthen – nutzt die Möglichkeit, Euch und die Marsianer zu schrumpfen! Habt Ihr alle zehn, marschiert Ihr zurück zu Marvin und dürft auf der Erde Euren Ruhestand genießen – oder auch nicht...

Bonuslevel 1: Feuchte Füße



Geht zum letzten Herbst-Level und springt rechts in die schwarze Mauer, um in das erste Bonuslevel zu gelangen. Tretet gegen den Briefkasten, nehmt das Bungeeseil und befestigt es zwischen den zwei Bäumen. Lasst Euch links Richtung des zweiten Briefkastens schnalzen. Nach einem Tritt fällt ein Ventilator am anderen Ufer auf eine kleine Insel. Schwimmt zurück, macht das Band ab und befestigt es an Euch und dem Baum über dem Inselchen, um an den Ventilator zu kommen. Lasst Euch nun von diesem auf dem Floß ans Ufer pusten, wo der Briefkasten steht. Geht vorsichtig zu dem Baum am Ende des Areals und befestigt das Band daran. Macht etwas Lärm und springt nach unten, wenn der Bulle auf Euch zuläuft – er fällt runter. Holt den Busch und fahrt mit dem Floß an das Ufer rechts von Euch. Mit dem Grünzeug als Tarnung schleicht Ihr Euch an der rechten Wand an Sam vorbei bis zu dem Schalter. Hüpf die Platt-

formen zum Salat hoch, sammelt diesen ein und legt unten an der rechten Wand schleichend eine Spur zum Schalter. Lauft und springt nach oben zu der Plattform – dank Schaf kommt Ihr auf die andere Seite (vergesst nicht, vorher noch etwas Salat mitzunehmen). Macht Euch am Baum fest, lockt das Schaf mit einem Blatt und zieht es zu Euch nach oben. Nun trägt Ihr das Tier zu dem zweiten Floß und lasst dieses samt Schaf mit dem Ventilator in die Strömung treiben. Die drei Gitter öffnet Ihr jeweils durch die Bodenschalter oberhalb des Flusses. Geht zurück zum Startareal, schwimmt zum Floß und befördert das Schaf zu den beiden Bäumen am Startpunkt. Dort spannt Ihr das Seil und schnalzt Eure Beute aufs andere Ufer. Nun noch schnell das Schaf aufs Katapult legen, den Winkel einstellen (Skalenmitte) und Euch selbst nach dem Tier mittels Steinschaf zum Ziel befördern.

Bonuslevel 2: Vergangenheitsbewältigung



Den Zugang zum zweiten Bonuslevel findet Ihr hinter der Tür zu Level 8.

Holt Euch über den Briefkasten den magischen Chronometer und geht in die Vergangenheit. Am rechten Ende findet Ihr Ranken, die Ihr hochklettert. Hüpf nach rechts, holt den Samen, springt auf die Plattform unter Euch und pflanzt ein Bäumchen am Ausgangspunkt. In der Gegenwart klettert Ihr den Baum hoch, springt zu dem Gang und gelangt schließlich zum zweiten Briefkasten, den Ihr tretet. Zurück in die Vergangenheit – hier klettert Ihr die Ranken hoch, um rechts einen Stein zu erreichen, den Ihr nach unten rollt. Schiebt den Fels an die Brücke über die Lava, holt den Samen auf der anderen Seite und begeben Euch in die Gegenwart. Geht nochmal über die Brücke und holt Euch das Bungee-Seil. Springt in das Wasser und schwimmt zu der Insel, die Ihr in einiger Entfernung seht. In der Vergangenheit pflanzt Ihr einen Baum, den Ihr sogleich in der Gegenwart besteigt, um auf einen erhöhten Bereich zu kommen. Hier verwendet Ihr wieder den Chronometer, springt auf die vorige Insel, sammelt den Samen auf und klettert über die Ranken wieder nach oben. Dort pflanzt Ihr den Samen, kehrt in die Gegenwart zurück und klettert nach oben in das Areal mit Sams Herde. Nehmt den Salat, begeben Euch zum letzten Mal in die Vergangenheit, nehmt den Samen auf und pflanzt in an der Stelle, von der Ihr den Stein wegrollt. In der Gegenwart klettert Ihr den Baum hoch, springt auf die Plattform und marschiert durch das Holztunnel zum Ende. Befestigt das Bungeeseil, lockt das Schaf mit einem Salatblatt und grabst es Euch.

PAPER MARIO

PLAYER'S GUIDE, TEIL 1



In einem der letzten N64-Module ist Held Mario zwar flach, vom Spielwitz lässt sich das aber ganz und gar nicht behaupten. Wollt Ihr dem finsternen Treiben von Erzunhold Bowser Einhalt gebieten, habt Ihr einen langen Weg vor Euch: Zahllose Rätsel warten auf ihre Lösung, böse Bitmap-Buben auf Dresche und die sieben Sternenwächter auf Rettung. Damit Ihr in den Weiten von Prinzessin Peachs Königreich nicht den Überblick verliert, hilft unsere detaillierte Schritt-für-Schritt-Lösung allen gestrandeten Abenteurern auf den rechten Pfad zurück. *m*

Einleitung - Attacke der Gumbas

Im Schloss der Prinzessin redet Ihr mit allen Gästen und erklimmt die große Treppe. Hinter der Tür warten noch mehr Leute. Geht ein weiteres Mal die Treppe hoch, durchquert die Tür und folgt dem Gang, bis Ihr die Prinzessin trefft. Die Idylle währt nicht lange: Bowser erscheint und es kommt zum ersten Gefecht. Greift mit Sprungattacken an, bis der Bösewicht mit seinem Feueratem attackiert. Nach der Zwischensequenz erwacht Mario in Toads Haus. Geht nach draußen, redet mit allen Charakteren und vergesst nicht, das Haus der Gumbas zu erforschen. Beim Versuch, den Bildschirm nach rechts zu verlassen, taucht Kammy Koopa auf und versperrt den Weg mit einem großen Stein. Gumpapa rät, den Hammer von Gumpa zu leihen. Geht ins Haus und versucht, den Balkon zu betreten. Der ist leider abgestürzt – und Mario ereilt dasselbe Schicksal. Unten trifft Ihr Gumpa; er gibt Euch den Tipp, hinter Büschen nach dem Hammer zu suchen. Tut das sofort, hinter den meisten Sträuchern ist Geld versteckt. Habt Ihr das Schlagwerkzeug schließlich gefunden, bearbeitet Ihr mit diesem noch alle Bäume, um Gumbarias Puppe zu finden. Zerstört den großen Stein mit dem Hammer. Doch noch ist es zu früh, den Rückweg anzutreten: Der Rowdy Jr. Troopa taucht auf und fordert Euch zum Kampf. Greift beständig mit dem Hammer an, um seine mageren fünf Kraftpunkte schnell zu dezimieren.

Macht euch jetzt auf den Weg zurück zum Gumba-Haus. Haut unterwegs noch mal mit dem Hammer gegen alle Bäume, um keine

wertvollen Items zu verpassen. Seid Ihr am Ziel, gibt Euch Gumpa zum Dank für Eure Hilfe den Hammer und Euren ersten Orden. Doch damit nicht genug: Gumbario beschließt, Euch auf dem Abenteuer zu begleiten! Vergesst nicht, Gumbaria ihre Puppe zurückzugeben und macht Euch dann auf den Weg nach Westen. Lest die Schilder für ein paar Items. Vergesst nicht, auf dem Weg den Orden mitzunehmen. Nach ein paar Bildschirmen tauchen zwei besonders große Gumbas auf: Der rote und der blaue Knilch fordern Euch zum Kampf. Erledigt zuerst den blauen (sechs Kraftpunkte) und nehmt Euch danach den roten (sieben Kraftpunkte) vor. Ladet Eure Energie auf, speichert und geht weiter nach rechts. Versucht, die kleine Festung zu durchqueren und der Gumba-König greift an. Der Kampf erscheint zunächst schwerer, als er tatsächlich ist: Der blaue und der rote Gumba haben jeweils nur einen Lebenspunkt. Benutzt gleich zu Beginn die Feuerblume. Erledigt den König dann mit normalen Attacken. Nach der Zwischensequenz mit Bowser setzt Ihr Euren Weg nach Toad Town fort. Geht einen Bildschirm nach rechts, einen nach oben und noch mal nach rechts – so erreicht Ihr den Berg. An der Gabelung geht Ihr nach oben. Am Gipfel des Berges erscheinen die sieben Sterngeister. Nach dem Gespräch geht Ihr wieder nach unten. Ein weiterer Stern erscheint, der Euch ein wichtiges Item gibt: Nun könnt Ihr aktiv in den Kampf eingreifen. Lasst Euch die Technik erklären und kehrt nach Toad Town zurück.

Kapitel 1 - Die Koopa-Brüder

Nach ein paar Einkäufen versucht Ihr, die Stadt nach Osten zu verlassen, doch vier Toads versperren den Weg. Geht in Merlons Haus (das mit dem rotierenden Dach) und redet mit ihm (sprecht ihn dicht von der Seite aus an und lasst Euch nicht die Zukunft vorhersagen!). Merlon entlarvt die falschen Pilze und der Weg ist frei. Geht aber zuvor nochmal zu den Gumbas zurück: steigt ein paar Levels auf und redet mit Wim Quizzimo – wenn Ihr seine Frage richtig beantwortet, bekommt Ihr einen Sternsplitter. Macht Euch nun auf den Weg ins Koopa-Dorf. Um über die Schlucht zu kommen, schlägt Ihr



Aufgepasst: Trefft Ihr beim 'Hütchen'-Spiel nicht den richtigen Fuzzy, kommt's zum Kampf.

mit dem Hammer gegen einen Baum in der Nähe: Ihr entdeckt einen Schalter. Das Koopa-Dorf ist voll von kleinen, schwarzen Plagegeistern. Helft den Koopas, ihre Panzer wieder zu finden. Sucht das wackelnde Haus und jagt das Vieh mit dem blauen Panzer. Verfolgt das Biest, bis es in die Bäume verschwindet. Dreimal müsst ihr sein Hütchenspiel-Rätsel lösen, bis Ihr den Panzer kriegt. Dafür begleitet Euch jetzt auch Kooper. Mit seiner Hilfe könnt Ihr den Orden holen, den Ihr schon auf dem Weg zum Koopa-Dorf gesehen habt.

Jetzt macht Ihr euch auf den Marsch zur Festung der Koopa-Brüder. Säubert den ersten Raum von allen Gegnern, um einen Schlüssel zu erhalten. Durchquert den nächsten Raum, in der folgenden Kammer besiegt Ihr wieder alle Gegner, damit ein Schalter erscheint. Betätigt diesen und geht die Treppe hinunter. Haltet Euch weiter links, umgeht großzügig die Feuerperren und holt Euch den Schlüssel. Marschiert wieder zurück, die Treppe hoch und öffnet dann die rechte Tür mit dem Schlüssel. Im folgenden Raum geht Ihr ganz nach oben und betätigt den Schalter, um Euch im Kerker wiederzufinden. Redet mit Bombette, damit sie Mario begleitet, und sprengt mit ihrer Hilfe die Zellenwand. Verlasst den Raum und kraxelt die Treppe nach oben. Im Raum links holt Ihr Euch jetzt mit Bombettes Hilfe den Orden und den Schlüssel. Kehrt in den hohen Raum zurück und geht durch die obere Tür. Benutzt nun die verschlossene Türe links und betätigt mit Koopers Hilfe den Schalter. Arbeitet Euch langsam durch den Raum, bis Ihr die Tür auf der anderen Seite erreicht habt. Hüpf auf den Schalter und geht die Treppe hinab – mit Bombettes Hilfe sprengt Ihr die Wand und holt euch den Schlüssel. Besteigt jetzt wieder die Treppe und öffnet die Tür. Betätigt einen weiteren Schalter und geht ganz nach oben. Auf dem Weg gibt's einen weiteren Orden zu holen. Auf der langen Brücke greifen die Koopas mit Kanonen an: Springt über die Geschosse und ladet am anderen Ende Eure Energie auf. Vergesst nicht zu speichern! Jetzt kämpft Ihr gegen die Kanonen, wobei die Feuerblume gute Dienste leistet. Nach einer weiteren Rast sind die Koopa-Brüder an der Reihe. Geht durch die große Tür und Ihr werdet von einem falschen Bowser angegriffen. Ist die-



Ja, was soll das?
Du kannst jeden hier fragen!
Wir sind schnuckelige, normale Toads!



Aaaaaaaargh!!!

Teenage Nintendo Hero Turtles: Mit Merlons magischen Kräften deckt Schnauzbart Mario den frechen Mummenschanz der Koopa-Brüder auf.

ser beseitigt, sind noch die vier Brüder übrig:
 Dreht sie schnell auf den Rücken und erledigt dann einen nach dem anderen; der POW-Block ist hier sehr nützlich. Nach dem Kampf ist das erste Kapitel geschafft.

Kapitel 2 - Die Staubtrockene Wüste

Nach der Zwischensequenz kontrolliert Ihr Prinzessin Peach. Eure Aufgabe: Findet den Geheimgang aus dem Schloss. Untersucht zunächst den Kamin und seht Euch danach das Bild an, das rechts von diesem hängt. Drückt den Knopf, um den Geheimgang zu öffnen, und geht durch die Passage. Am Ende drückt Ihr einen weiteren Knopf: Nun seid Ihr in Bowsers Zimmer. Lest sein Tagebuch, bis Ihr das Versteck des zweiten Sternwächters gefunden habt.

Nach der Sequenz schlüpft Ihr wieder in die Rolle von Mario. Der befreite Stern schenkt Euch Euren ersten Zauberspruch und erklärt nochmal dessen Anwendung. Sprengt mit Bombette die Absperrung vor der Röhre, um einen weiteren Orden zu bekommen, und macht Euch auf den Weg nach Toad Town. Kurz bevor Ihr da seid, taucht ein alter Bekannter auf: Jr. Troopa will schon wieder Ärger. Dank seiner neuen Technik ist seine Verteidigung sehr hoch und Ihr könnt nicht auf ihn draufspringen. Am besten hilft hier Bombettes Spezialattacke. Nachdem Ihr von Twink erfahren habt, wo Euer nächstes Ziel liegt, geht Ihr in der Stadt soweit wie möglich nach Süden und sprengt die Felsen, die die Gleise blockieren. Der Zug bringt Euch anschließend in Richtung der Staubtrockenen Wüste. Die Reise endet in den Bergen. Überquert die Gleise und erklimmt den



Die Sparrings-Duelle im Dojo werden mit jeder Runde härter, überlegt die Herausforderung gut.

Hang. Oben trifft Ihr Parakarry – er sucht verzweifelt nach einem verlorenen Brief. Den findet Ihr ein paar Meter weiter rechts auf einem Felsvorsprung. Mit Koopers Hilfe holt Ihr den Schrieb und bringt ihn zurück. Doch damit nicht genug: Nun sollt Ihr Parakarry zwei weitere Briefe suchen. Ein Schriftstück findet Ihr, wenn Ihr ganz nach rechts geht und den Abhang hinabspringt, an das andere gelangt Ihr, wenn Ihr über diverse Rutschen und Trampoline ganz nach oben kraxelt. Passt bei der Suche auf die lästigen Steinmonster auf – Ihr könnt sie nur mit Bombettes Spezialtechnik besiegen, die jede Menge Blumenpunkte verschlingt; davon abgesehen geben sie erschreckend wenig Erfahrungspunkte: Weicht also lieber aus. Bringt jetzt Parakarry seine beiden Briefe und er begleitet Euch. Dank seiner Spezialfähigkeit könnt Ihr Euch den Orden holen und über die zerbrochene Brücke fliegen. Ladet Eure Energie auf,

bevor Ihr die lange Hängebrücke überquert, denn auf der anderen Seite wartet ein übler Flattermann, der Mario ans Leder will. Mit seinen 40 Lebenspunkten ist der Schuft ein harter Gegner. Benutzt Marios Sprungattacken und Parakarrys Spezialangriff – dieser zieht dem Gegner fünf Punkte ab. Auch der Einsatz von Items bewährt sich hier. Ist der Vogel nach langem Kampf besiegt, wagt Ihr Euch an den Abstieg.

Unten ladet Ihr Eure Energie auf und speichert, einen Bildschirm weiter rechts liegt die Wüste und das Camp von Kolorado. Gebt diesem seinen Brief, um ein Sternsplitter zu erhalten. Haltet Euch jetzt weiter rechts, um den Staubtrockenen Vorposten zu erreichen. Die Monster auf dem Weg eignen sich gut zum trainieren. Redet in der Stadt mit allen Leuten und gebt dem Info-Händler drei Gegenstände – danach fragt Ihr ihn nach seinem Lieblingsessen. Verlasst die Stadt und geht einen Bildschirm nach Süden, klettert auf den Stein und springt, um ein nettes Item zu bekommen, einen Bildschirm weiter nach unten. In der Oase findet Ihr einen Super-Block und im großen Baum links die gesuchte Zitrusfrucht. Diese händigt Ihr dem Info-Händler aus, der Euch den Weg zu Maustafa verrät. Betretet das Haus ganz rechts, klettert auf die Kisten und steigt auf das Dach. Haltet Euch dort rechts, holt den Brief und geht dann in die rechte Tür. Redet mit Maustafa, um einen Stein zu kriegen. Verlasst die Stadt und gebt der Maus an der Palme den Brief. Geht von hier aus ganz nach Norden, bis Ihr einen Felsen in der Mitte des Bildschirms findet. Stellt euch darauf und benutzt Maustafas Stein. Betretet jetzt die Ruinen. Einen Bildschirm rechts liegt in dem zweiten Sarg ein Orden. Geht nach unten und nach rechts, hier gibt's einen Schlüssel zu ergattern. Marschier zurück und durchquert die ehemals verschlossene Türe. Verlasst den Raum über den Stein in der oberen rechten Ecke, geht die Treppen nach unten und in den nächsten Raum. Haltet Euch rechts, erklimmt die Treppe und lasst Euch von Parakarry über den Abhang tragen. Bombette sprengt anschließend die Wand. Holt Euch den Sternsplitter und verlasst den Raum. Geht die Treppe hinab und haltet Euch rechts, wo Ihr einen Schlüssel findet. Geht ganz nach unten, öffnet die Tür und lauft bis ans Ende des Raums.

Betätigt den rosafarbenen Schalter und besiegt den Gegner, um einen Schlüssel zu erhalten. Schließt die Tür auf und sprengt die Wand – ganz unten befindet sich ein Super-Block. Springt über das Trampolin wieder nach oben. Parakarry hilft Euch über einen weiteren Abgrund. Hinter der Tür wartet ein einfaches Puzzle: Klettert immer die Stufen hoch und betätigt die Schalter, bis Ihr in den Raum rechts kommt. Haltet Euch auf dem Vorsprung und geht in die verborgene Kammer links. In der Kiste befindet sich ein Orden. Geht wieder in

die Hauptkammer und springt nach unten, um in der großen Kiste den Superhammer zu finden. Zerstört damit den grauen Stein und geht nach rechts, die Treppe hoch und drückt den Schalter. Zerstört einen weiteren grauen Stein, um an das Artefakt zu gelangen. Durchquert die Tür rechts und steigt eine Treppe hoch, bis Ihr den nächsten grauen Block zerstört – hier gibt's den Pyramidenstein zu ergattern. Erledigt die Steinmonster und verlasst den Raum. Lauft zurück und haltet Euch links, bis Ihr durch ein Loch nach unten gelangt. Zerbröseln einen weiteren Stein und besiegt die Monster, um den Diamanten zu kriegen. Geht durch das Loch in der Wand zurück und anschließend durch die linke Tür. Zerhaut den Stein und betätigt den Schalter, damit eine Treppe erscheint. Besorgt Euch den Schlüssel, geht nach links, durchquert die Halle, hüpf nach oben und geht durch das Loch in der Wand. Marschier durch die linke Tür und haltet Euch rechts. Öffnet die obere Tür und betätigt dann den Schalter auf der anderen Seite. Geht wieder einen Raum nach links. Setzt den Diamanten in die Statue ganz links ein, dann durchquert Ihr die Türe unten rechts. Marschier durch den Raum und zerschlägt den Block, um den Mondstein zu kriegen. Besiegt die Monster und kehrt wieder in die Kammer mit den Statuen zurück. Setzt den Mondstein in die Figur ganz rechts ein. Speichert und durchquert die rechte Tür. Jetzt kämpft Ihr gegen Tutankooa, der beschwört ein Steinmonster. Wartet, bis Tutankooa auf dem Boden steht und erledigt es dann. Abgesehen von dem Steinvieh ist das Gefecht nicht allzu schwer zu gewinnen. Nach Eurem Sieg habt Ihr das zweite Kapitel geschafft.



Kapitel 3 - Tubba Blubbas Geheimnis

Und wieder steuert Ihr die Prinzessin. Öffnet den Geheimgang im Kamin, um in Bowsers Zimmer zu gelangen. Geht durch die rechte Tür und vermeidet es, von den Wachen entdeckt zu werden. Hinter der rechten Tür bei der Treppe gibt's einen Orden zu holen, auch hinter der unteren Tür wartet einer. Steckt die gefundenen Schätze in die magische Schatzkiste. In der Bücherei geht Ihr ganz nach rechts und lauscht ein wenig, um neue Informationen zu erhalten.

Mario hat mittlerweile seine zweite Sternmagie erhalten. Geht zu Kolorado und gebt ihm das Artefakt für einen Sternsplitter. Wenn Ihr die Berge überqueren wollt, trifft Ihr einen alten Bekannten wieder: Buzzar will es nochmal wissen und greift an. Mit Euren neuen Fähigkeiten habt Ihr ihn schnell besiegt. Hinter einem grauen Stein findet Ihr einen Super-Block. Anschließend kehrt Ihr mit dem Zug nach Toad Town zurück. Ruht Euch im Toad-Haus aus und macht Euch dann auf den Weg in den ewigen Wald. Redet mit dem Geist und Kapitel 3 beginnt endlich. Sucht einen Weg mit wackelnden, lachenden Blumen. Schafft Ihr den

Baumstamm beiseite, erfahrt Ihr, wie man sich im Wald am besten zurechtfindet. Achtet einfach auf Wege, die sich von den anderen unterscheiden. Folgt zuerst den lachenden Blumen und nehmt dann den Pfad, der auf der linken Seite zwei und auf der rechten Seite eine Blume aufweist. Nun sucht den Weg mit den vier Blumen. Den nächsten erkennt ihr an den glühenden Augen im Baum davor. Die folgende Route fällt durch Pilze auf, die auf Knopfdruck ungewöhnlich zu leuchten beginnen. Anschließend nehmt Ihr den Weg, den Ihr wieder an den Blumen erkennt: Diese lachen und verschwinden nicht. Einen weiteren Pfad findet Ihr dank der Steine: Der richtige Stein zeigt Euch ein glühendes Gesicht, wenn Ihr ihn untersucht. Folgt nun dem Schild zum Geisterhaus. Seid Ihr drinnen, so taucht der alte Geist wieder auf und gibt Euch ein paar Tipps. Speichert und geht nach oben. Im zweiten Raum befinden sich drei Schränke auf der linken Seite. Öffnet nur den mittleren, um ein paar Geister zu treffen. Es kommt wieder zu einem Minispiel: Findet den Geist mit der Schallplatte und schlagt ihn mit dem Hammer.

Geht jetzt in den ersten Raum zurück und spielt die Platte ab. Hierfür drückt Ihr den A-Knopf in einem gleichmäßigen Rhythmus. Macht das so lange, bis der Geist auftaucht, der die Kiste bewacht. Während dieser tanzt, plündert Ihr sie. Geht nun wieder nach unten. Im Raum mit der grünen Couch springt Ihr auf das braune Kissen, um zum Kronleuchter zu kommen. Dieser stürzt ab und öffnet eine kleine Tür. Benutzt das Gewicht, um den Kronleuchter in Position zu halten, und geht durch die Tür.

Lasst die Kiste in Frieden und marschier nach unten: verlasst den Raum wieder nach unten und haltet Euch rechts. In der Kiste warten Geister, die einen Gegenstand verbergen. Wenn Ihr den richtigen Geist geschlagen habt, bekommt Ihr tolle neue Stiefel. Benutzt den Drehsprung auf dem hölzernen Bodenteil und drückt den Schalter. Ein weiterer Knopf erscheint, habt Ihr diesen ebenfalls gedrückt, erscheint

ein großer Schalter. Diesen erreicht Ihr über den Stuhl und die Kisten. Macht einen Drehsprung auf den Schalter und wandert nach oben. Zerhaut die Kisten, bewegt Euch weiter nach rechts und macht so lange Drehsprünge an der Wand, bis Ihr ein Sternenteil findet. Nun verlasst Ihr den Raum und geht in das magische Zimmer, das von dem großen Geist bewacht wurde. Springt zum Spaß einmal in den Hut auf der linken Seite. Danach zerschmettert Ihr die Kisten und brecht durch den Boden in der Mitte. Parakarry befördert Euch über die Bücherregale. Holt Euch jetzt das Porträt des großen Geistes. In den Kisten findet Ihr einen weiteren Sternsplitter. Bombette sprengt anschließend einen Weg nach draußen.

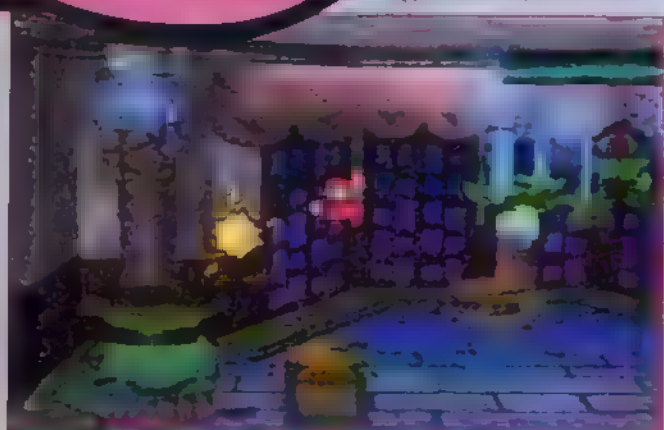
Geht jetzt in den ersten Stock. Am Ende der Halle setzt Ihr das Porträt in den leeren Rahmen ein. Springt hinein, um in den zweiten Stock zu kommen. Bewegt Euch dort an der Kante entlang und geht in eine der Türen. Hier trifft Ihr Buu, die Euch nach einem ausführlichen Gespräch begleitet. Geht wieder nach draußen, ladet Eure Energie auf und geht in den Wald – Jr. Troopa zeigt Euch seine neuen Flügel und greift an. Allerdings habt Ihr seine 40 Kraftpunkte schnell dezimiert. Geht um das Haus herum: Hinter der Windmühle kommt Ihr in eine Stadt. Speichert und kauft nochmal ein. Kehrt nun nach Toad Town zurück und wandert in die Kanäle. Zerschlägt den Stein und geht nach links. Über die Plattformen erreicht Ihr die andere Seite, wo Ihr durch die Tür marschieret. Mit dem Aufzug geht's nach oben, wo Euch Parakarry zu einem weiteren Sternenteil trägt. Geht zurück, die Treppen hoch und durch das Tor. Hämmert gegen den Stein, um ein Trampolin herunterzuschlagen und holt Euch einen Orden. Geht ein paar Räume zurück und zerbricht den auffälligen Boden. Unten kämpft Ihr gegen Koopas, damit ein Schalter erscheint, mit dem Ihr die Röhre zum Geisterhaus öffnet. Wandert aber vorher in den nächsten Raum, schiebt dort den Stein in die Mitte und springt darauf: Über Euch befindet sich ein unsichtbarer Stein. Mit Parakarrys Hilfe erreicht Ihr einen Superblock. Nehmt dann die Röhre zum Geisterhaus, überquert den Hügel und Ihr kommt zu Tubba Blubbas Versteck. Weicht den fliegenden Quallen aus und geht nach rechts. Wenn sie orangefarben werden, macht Ihr Mario unsichtbar. Wandert durch die Tür, kämpft ein bisschen und durchquert dann die zweite Tür. Holt Euch den Sternsplitter und wendet Euch zurück. Lauft die Halle runter und nehmt die Tür am Ende. Durchquert das obere Tor und wandert die Stufen hinab. An den schlafenden Gegnern schleicht Ihr Euch vorbei, anschließend zerbricht Ihr den Holzboden. Unten befindet sich ein Schlüssel, der Geist erzählt Euch etwas über Tubba Blubba. Ladet Eure Energie auf und verlasst den Raum. Benutzt nun den Super-Block und geht nach oben: Buu hilft Euch wieder, den Quallen zu entweichen. Speichert und marschier in die Eingangshalle, zu der Ihr Euch mit dem Schlüssel Einlass verschafft. Kämpft dort, geht nach oben, weicht den Quallen aus und durchquert den Raum. Marschier nun durch das große Tor, über die Brücke und durch die obere Tür und überquert mit Buus Hilfe die Sta-



Lady-like: Gegen ungepanzerter Knitche ist Buus Ohrfeigen-Inferno eine ausgezeichnete Waffe.

cheln. Holt einen Schlüssel und geht wieder nach draußen. Hinter der linken Tür holt Ihr einen Sternsplitter, wenn Ihr nach unten springt. Sucht den Raum mit der Uhr an der Wand. Mario drückt gegen diese und geht hinein. Zieht die Schublade aus der Kommode, springt drauf und lasst Euch von Parakarry zum Bett bringen. Über das Kissen springt Ihr auf das Bücherregal. Rennt dieses entlang, um einen Geheimgang und einen Orden zu finden. Lauft nach draußen, besiegt den Gegner vor der Tür und geht dann hindurch. Marschier nach oben: Hier trifft Ihr Tubba Blubba. Werdet mit Buus Hilfe unsichtbar und wartet, bis der Unhold an Euch vorbei ist. Folgt ihm zu der Tür und schlüpft hindurch. Haltet Euch von den schlafenden Gegnern fern (den Stück nur leicht einschlagen) und holt den Schlüssel am Ende des Raums. Wandert zurück, öffnet die verschlossene Tür, speichert und heilt Euch. Geht durch den Gang zu Tubba Blubbas Kammer. Beim Versuch, die Kiste zu öffnen, taucht Tubba auf. Rennt so schnell Ihr könnt nach unten und aus der Tür hinaus. Hier tauchen Geister auf: Rennt abermals um Euer Leben und den Hügel hinab in die Geisterstadt; vermeidet auf dem Weg so gut es geht die Kämpfe. Öffnet die Windmühle mit dem Schlüssel und zerschlägt das Holz über der Öffnung. Durchquert die Tür und rennt die Halle hinunter. Lasst die Schilder hinter Euch und Ihr findet Euch in einer Art Höhle wieder. Nun kämpft Ihr gegen Tubbas 'Herz': Immer wenn sich eine Spezialattacke ankündigt, versteckt Ihr Euch mit Buus Hilfe. Euer Feind verfügt über 40 Kraftpunkte. Nach Eurem Sieg folgt Ihr dem Herz zum wahren Tubba Blubba. Dieser Kampf ist geschenkt – Tubbas magere zehn Lebenspunkte habt Ihr mit wenigen Hammerschlägen nieder gekloppt.

Der Anfang ist gemacht: Nach dem Sieg seid Ihr der Rettung von Peach ein gutes Stück näher gekommen, aber immer noch warten vier Sternenwächter auf ihre Rettung. Lest in der nächsten MANIAC, welche Abenteuer Mario im Spielzeugland und auf der Lavalava-Insel erlebt.



Super, Mario! Wer in Buus Geisterschloss in den Zauberhut hüpf, den erwartet eine Überraschung.

Weiter so!

Das MANIAC-Abo kostet immer
noch schmale 60 Mark.*

* bei einem Einzelpreis von 6,50 Mark sparen Sie 18 Mark!
Telefonisch unter 089/85709145 oder mit dem Coupon unten.

JA ich abonniere MANIAC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 60 Mark**. Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, MANIAC Abo-Service, Postfach 1410, 82143 Planegg aus.

Gewünschte Zahlungs-
weise bitte ankreuzen

☐

gegen
Rechnung

☐

bequem
per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufsgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MANIAC Abo-Service, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Wie abonnieren?

**Telefonisch unter
089/85709145**

**Oder den Coupon
einsenden an:**

**pan-adress
MANIAC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg**

keine Nachbestellungen!



Es war einmal...

MANIAC vor fünf Jahren

Traurige Neuigkeiten für Nintendo-Anhänger: Pünktlich zur November-Ausgabe verkündet Big N, dass das N64 ein weiteres halbes Jahr in Deutschland auf sich warten lassen würde. Besser hatten es da Playstation- und Saturn-Käufer: Mit "Fighting Vipers" bestätigte Sega seinen Ruf als Prügelspiel-Experte, während auf der Sony-Konsole "Crash Bandicoot" zum ersten Mal die Videospield Bühne betrat. Sonst war im Vorfeld des Weihnachtsgeschäfts erstaunlich wenig los, sodass im Aktuell-Teil stolze sieben Seiten für einen Besuch bei EA Sports in Sachen "FIFA Soccer 97" abfielen. Heutzutage verdrücken Nostalgiker beim Studium des ECTS-Berichts zudem eine Träne – Im Gedenken an eine Messe, die vor Urzeiten noch von Bedeutung war...

DAS JÜNGSTE GERICHT

ANDREAS LEICHT
(PRODUKT MANAGEMENT, SYNETIC)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?



1. Pong (ATARI, 1972)

"Die Grafik ist mittlerweile richtig mies, schon damals gab es schließlich mehrere Graustufen. Der Sound erreicht gerade mal Herzschrittmacher-Niveau – nicht mal die Ballphysik ist korrekt simuliert! Für jeden mit geschulten 100-Hertz-Augen und Dolby-Digital-/DTS-Ohren ist 'Pong' heute nur noch eine reine Buße."

2. Project IGI (EIDOS, 2000)

"Landschaft, soweit das Auge reicht, aber wo zur Hölle ist die Speicherfunktion? Jeder, der zum x-ten Mal anfängt und wieder zwei Stunden spielen muss, bis er zur letzten Todesstelle kommt, findet das zum Haareraufen. Zumal in diesem speziellen Level Wachmannschaften schneller produziert werden als 'Chicken Run'-Eier!"

3. You Don't Know Jack (TAKE 2, 1998)

"Ich habe das Spiel mal für mich und meine Frau gekauft, weil das jeder sooo witzig fand. Nun ist meine Frau Krankenschwester – wisst Ihr, wieviele medizinische Fragen da vorkommen? Genug, um für eine mittelschwere Ehekrise zu sorgen. Ich hasse es, immer zu verlieren, und wenn ich noch einmal Jacks Lachen höre, ja dann..."

NEXT TIME 12/2001

ERSCHEINT AM 7. November

JAPAN



1	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2	Konami
	Sportspiel	nicht geplant
2	Devil May Cry	Capcom
	Actionspiel	November
3	Super Robot Taisen Alpha	Banpresto
	Strategiespiel	nicht geplant
4	Parappa the Rapper 2	Sony
	Musikspiel	4. Quartal
5	Everybody's Golf 3	Sony
	Sportspiel	4. Quartal
6	Warioland Advance	Nintendo
	Jump'n'Run	4. Quartal
7	Beatmania II DX 5th Style	Konami
	Musikspiel	nicht geplant
8	Mario Kart Super Circuit	Nintendo
	Rennspiel	erhältlich
9	Golden Sun	Nintendo
	Rollenspiel	nicht bekannt
10	One Piece Let's Dash Out Pirates	Bandai
	Rollenspiel	nicht geplant

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

"Without warning, it came down from the sky": Dummerweise trifft dieser Werbetext zum Aufbau-Rollenspiel "Dark Cloud" inzwischen leider auch allzu genau auf die Wirklichkeit zu. Das makabere Motiv wird demnach wohl schleunigst in den Abgründen der US-Marketing-Abteilung verschwunden sein.



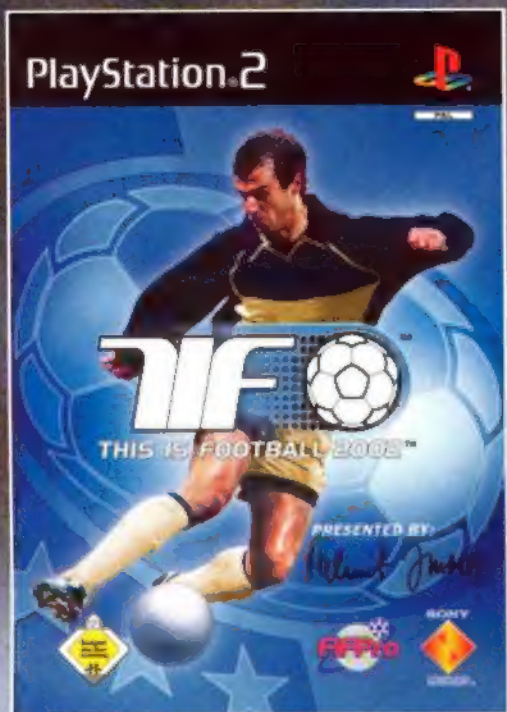
Nach dem Messe-Marathon der letzten Monate legt die Industrie eine kurze Verschnaufpause ein, bevor in Nordamerika die nächsten zwei Vertreter der neuen Konsolengeneration erscheinen. Wie sehr die Ereignisse in den USA Neuerscheinungen und damit unseren Heftinhalt be-



einflussen, ist leider noch nicht zu sagen: Potenzielle Hitkandidaten wie das Horror-Epos **Silent Hill 2** (Bild), die Dämonen-Saga **Soul Reaver 2** oder die PSone-Agenten-hatz **Syphon Filter 3** stehen jedenfalls in den Startlöchern – mit etwas Glück wandert außerdem Miyamoto's wuselige Geschicklichkeitsstrategie **Pikmin** in das Laufwerk unse-

res Gamecubes. Auch sonst geht es im Testteil friedlich zu: Die zucker-süße Multispieler Schlacht **Rayman M** steht ebenso zur kritischen Be-äugung an wie Namcos Zottelhüpfer **Klonoa 2: Lunateas Veil**. Lenkrad-künstler freuen sich hingegen auf das PS2-Offroad-Spektakel **World Rally Championship**, das dem Veteranen Colin McRae die Spitzenposi-tion abjagen will, sowie auf den edlen Stadtraser **Burnout**.

PlayStation 2



ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN.

Schlüpf in die Haut der Fußballgötter. Lass dich von der Gänsehautatmosphäre der legendären Arenen mitreißen und von den Schlachtgesängen der Fans nach vorne peitschen. Bei This is Football 2002 hast du eine Stamplatzgarantie in 320 Club- und Nationalteams. In 33 Wettbewerben kannst du dich mit 5000 Spielerpersönlichkeiten messen. Und das absolut realistische Face Modelling lässt dich mit 200 Stars verschmelzen. Auch wenn du im Fußball schon alles erreicht hast, hier findest du den ultimativen Kick.



TBWA/FRAANKFURT

PlayStation 2
THE THIRD PLACE



PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.playstation.com



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. The names and brands of FIFA and its Member Associations are trademarks of FIFA and/or its Player Associations. is a trademark of the International Association of Football Players Unions.



HEISSE ABGASE DES VORDERMANNES BRENNEN IN DEINEN LUNGEN.

GEFAHR LAUERT STÄNDIG IN DEINEN RÜCKSPIEGELN.

EIN FEHLER KANN DEINE NIEDERLAGE BEDEUTEN.

KOPF AN KOPF MIT
DEN SCHNELLSTEN
FAHRERN DER WELT.



PC CD-ROM

PlayStation 2

www.electronicarts.de



„Formula One“, „Formula 1“, „F1“ und „FIA Formula One World Championship“ (sowie die entsprechenden Übersetzungen und Abwandlungen) sind Marken der Formula One-Firmengruppe. Offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship lizenziert von Formula One Administration Limited. © 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game“ sind Waren beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS ist eine Electronic Arts-Markte. PlayStation, das PlayStation-Logo und PlayStation 2 sind Waren beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.



it's in the game.

easports.com